电脑应用和娱乐的第一选择 总第99期

大众软件

2001 10

Popsoft

WWW. SOFT.COM.CN

真命天子 黄金版 支持区域网络对战

■ 专题综述
美国电脑游戏杂志现状分析

■ 实用软件
再次令你心动的IE6.0

■ 硬件评析
游戏玩家兵器谱之漫谈手柄

■ 网络时代
拍卖网站一窥

■ 专题企划
潮汛

■ 前线地带
虚幻世界II
大法师

■ 游戏赏析
辐射策略——钢铁兄弟会
工人物语IV

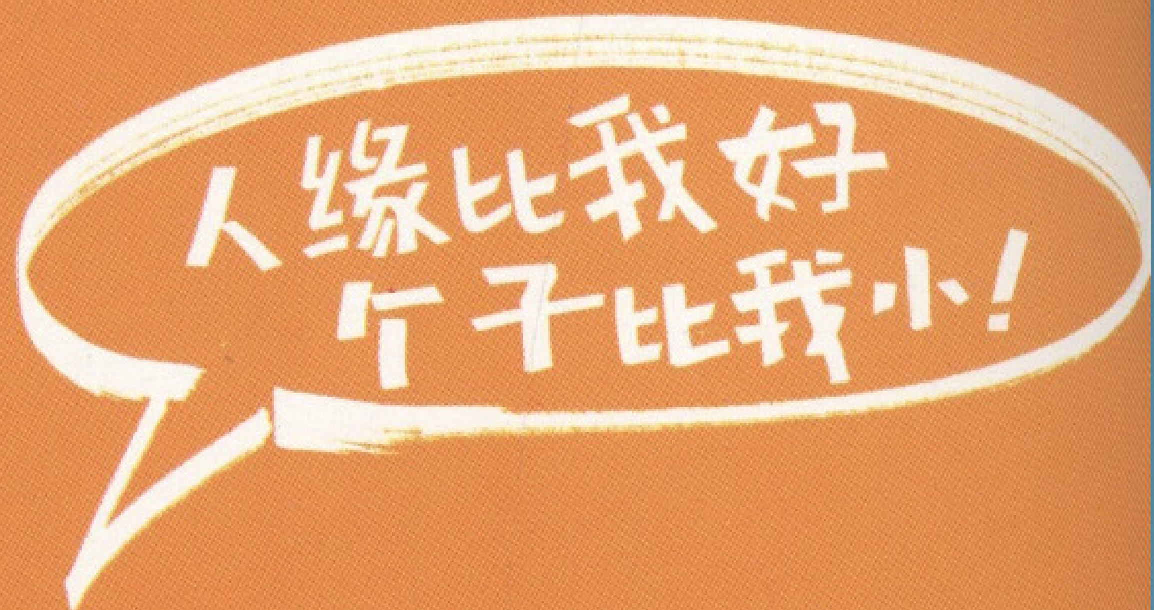
■ 攻略指引
美国——西部拓荒

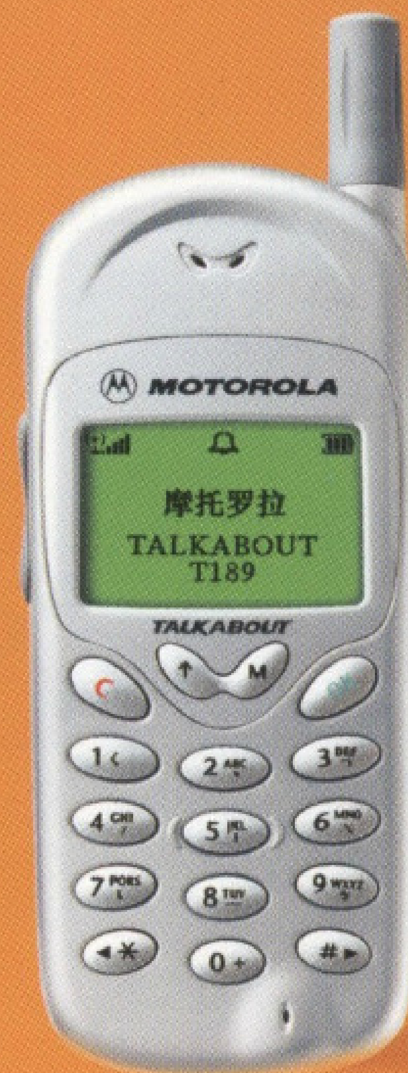
挑战孙子兵法的战略游戏，
称霸网络的真命天子唯你莫属！

零售价 ￥：6.50元


ISSN 1007-0060
10







（小名「跳皮」）

摩托罗拉T189 新宠亮相 轻盈圆润，不但合眼缘，更合手缘，就怕你拿得起，放不下



星光银



深海蓝

主要功能 ①自动双频 *②快速功能菜单键 ③短信息*/电话簿中文输入 ④手机电话簿可存储100条电话记录 ⑤来电振动提示 ⑥闹钟提示 ⑦三种游戏 ⑧自编音乐铃声 *需网络支持

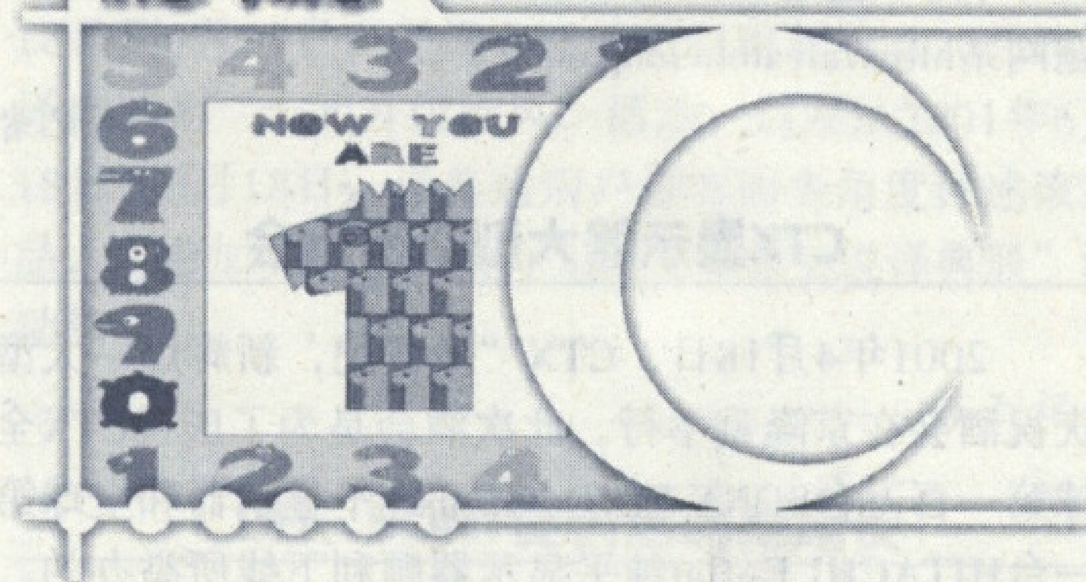
记住哦，见面时别忘了叫T189的小名——"跳皮"！

如欲了解更多摩托罗拉历史及最新产品信息，欢迎前往各地摩托罗拉城： 上海市淮海中路222号力宝广场一层 电话：021-53966812 广州市天河路208号天河城广场四楼 电话：020-85590080 成都市太升南路61号 电话：028-6780088 摩托罗拉客户服务热线：800-810-5050 010-65642405

摩托罗拉中文网址：www.motorola.com.cn

心语™ T189

小巧一派 更得宠



中国首届电脑Flash动画创意大赛暨Flash动画电影节

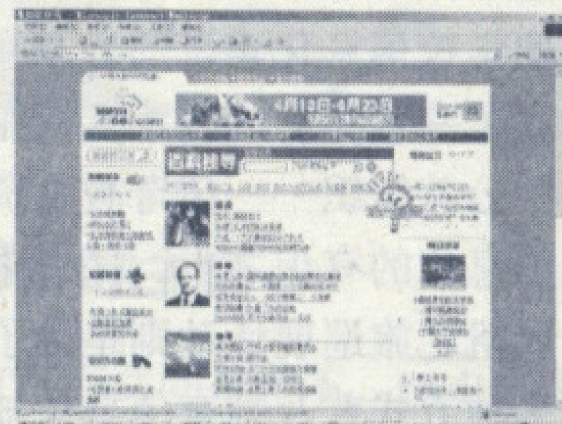
"中国首届奔腾4处理器电脑Flash动画创意大赛暨Flash动画电影节"从2001年4月18日开始，至2001年8月15日结束。该比赛由Macromedia公司和英特尔（中国）有限公司共同主办，iTOM公司承办。大赛组织者希望通过奔腾4处理器和Macromedia Flash的强强联合，推动Macromedia Flash这一利用电脑进行个人创意发挥的全新艺术创作方式在中国的发展。从2001年4月18日到2001年6月18日为作品收集期，2001年6月19日到 2001年6月30日为作品挑选期，2001年7月1日到2001年7月20日为网友投票期，2001年7月21日到2001年7月31日为评审评选期，2001年8月1日到 2001年8月15日为电影节巡回展览。大赛分专业组与非专业组进行作品征集评比，比赛类别包括Flash网站演示、教学课件、互动游戏、公益广告、IStory和E-Card等。本届大赛设"分项奖"和"网友投票奖"两大奖项类别，奖品总额共计200 000元人民币。大赛所有获奖作品都将在"中国首届奔腾4处理器电脑Flash动画电影节"上展出。大赛官方网站为http://www.pentium4flashcontest.com。



本刊记者

北京百科全书网

隶属于知识在线（www.db66.com）的中国第一家百科全书网站"北京百科全书网"（www.beijing-book.com ）于近日全新改版面世。"北京百科全书网"是一个详实介绍北京历史、经济、文化、科技等诸多方面的知识性网站，目前在线可查询文章达14 240篇，图片25 178张，内容浩瀚，覆盖面广，是目前介绍北京最全面也是最大的一个在线中文知识库。此次改版，"北京百科全书网"突出了网站架构的条理性、使用的便捷性和与用户的互动性。网站有"行政区划"、"文物古迹"、"科学技术"、"文化艺术"等栏目，汇集了风光、古迹、建筑、经济、文化、事件、人物等各类图片。



本刊记者

友立北京分公司成立

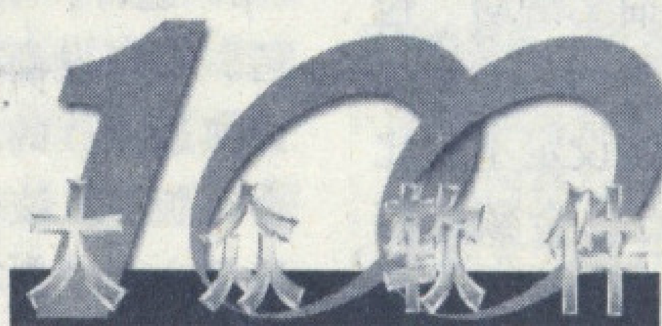
近日，全球最大的图形处理软件制造商之一的友立资讯在北京成立分公司，并紧张筹备友立上海研发中心，这标志着友立资讯全面启动其进军中国大陆图形处理软件市场的计划。友立资讯股份有限公司成立于1989年，公司市值超过人们熟知的Corel公司（CorelDRAW的开发商）6倍以上，其各项产品在全球市场上均占有领先的地位。友立公司现任董事长陈伟仁，在业界享有"华人比尔·盖茨"的美誉。友立产品陆续荣获过近150多项国际媒体与机构授予的褒奖和肯定，欧美均有友立的分支机构和技术支持及产品升级服务中心，其用户群遍及全球100多个国家和地区。为庆祝友立公司成立12周年和北京分公司的成立，友立近期将推出一款简体中文版的新产品，在庆典期间以特惠价格供应北京市场。

本刊记者

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

敬请期待



本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯毅 李婧
蔡旋 任良 大胖子 费江枫
程嘉 孟祥军 汪军 祁玲
祝佳音 黄翎 李文睿 张广宇
甘旭东 于国重 赵挺 李宾
吴瑞川 郦彦卿 黄昭舜

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

联想传奇数字校园新品发布会

2001年4月22日，"联想传奇数字校园新品发布会暨传奇风帆之旅启程仪式"在郑州普教会期间开幕，成为本次普教会的一大亮点。传奇数字校园产品设计上讲究应用，10大功能模块覆盖了学校教学及管理运作的方方面面；模块之间可以自由组合，非常方便学校信息化建设的分布实施。传奇产品还为用户建立了一套完善的技术支持服务体系。联想还将成立一个公益组织——传奇教育资讯论坛，以团结关注教育信息化的有识之士，探讨中国校园网的建设和发展。风帆之旅巡展活动则是为了配合传奇产品的推出，以多种方式普及教育信息化知识，推广传奇数字校园，从郑州开始，风帆之旅巡展活动将逐一在全国各大中城市展开。

本刊记者

卓越电子商务合作伙伴大会

近日，卓越网（www.joyo.com）合作伙伴大会在北京举行。与会嘉宾包括40多家卓越网的供货商、网络合作伙伴、20多家新闻媒体及众多业内知名人士。



与会者对卓越网过去一年间在电子商务领域取得的成功给予了极高的热情和关注，并从"卓越现象"出发就中国电子商务的现状、问题和前景等诸多问题进行了开诚布公的讨论。会议期间，卓越网向来宾颁发了"卓越网十大畅销商品供应商"、"卓越网最佳合作伙伴"等奖项。据悉，该大会是卓越网周年庆系列活动之一。

本刊记者

e龙系列活动

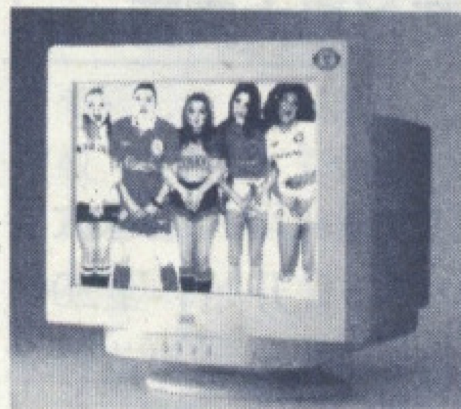


近日，e龙（www.elong.com）网站推出了一系列促销优惠活动方案。其中有从2001年4月9日至6月30日的"我的e龙卡式生活"大赛；以及从2001年4月9日至7月5日的"e龙卡周周抽奖活动"。e龙消费旅行卡（含包括e龙普通卡与e龙-Lohoo卡）是e龙推出的消费打折卡，凭借它用户可以在国内上百家大中城市享受住宿、餐饮及娱乐、健身、购物等的打折优惠和商务旅行服务。"e龙卡周周抽奖活动"包括周奖、月奖和季度奖，奖品总额近百万元。"我的e龙卡式生活"大赛针对不同的消费群体设定不同比赛项目，在e龙公司限定的时间、地点、金额范围内，用户寻找最佳生活消费方案、商旅消费方案。另外，从2001年5月11日开始，e龙与阿尔卡特在北京、上海、广州、武汉、南京同时推出"挑战极限，引领A风时尚"主题征文及模拟野外旅行校园行活动（专题网站http://alcatel.elong.com/）。

本刊记者

CTX显示器大型庆祝酒会

2001年4月18日，CTX"新世纪，新辉煌"大型庆祝酒会在京隆重举行。此次酒会是为了庆祝CTX全球第一百万台SONY FD Trinitron纯平显示器和全球第一台HITACHI E-flat纯平显示器顺利下线所举办的。



酒会上展出了这两台具有历史纪念意义的产品。目前，CTX已经成为除SONY之外全球最大的FD Trinitron纯平显示器生产厂商。2001年，CTX将继续保持高端产品路线，除PR系列FD Trinitron纯平显示器和EX系列纯平显示器之外，CTX还将陆续推出15"、17"、18"等大屏幕液晶显示器、纯数字易用系列DLP投影机和高亮实用系列LCD投影机产品。配合新产品的上市推广，CTX还将举办全国性的巡展促销活动，直接面对最终用户，拉近CTX与用户之间的距离，让用户能够得到更多亲身体验CTX高品质显示产品的机会。

本刊记者

精英金山结为战略伙伴

2001年4月19日，精英集团及其国内总代理讯怡公司和金山公司宣布双方结成战略合作伙伴。在2001年，精英主板与金山毒霸软件进行全线的捆绑，每一款精英主板都将配备一套全新金山毒霸。在此基础上，双方还可能继续深入合作，联合研发具有在线防病毒功能的主板"精英毒霸主板.net"，将金山毒霸杀毒软件固化到精英主板中。软件可以通过金山毒霸的客户端程序直接调用，实现在Windows环境中的使用。它最大的特点是能够支持上网升级，并将升级文件直接写入BIOS中，保持防毒模块能够及时防范最新流行病毒。双方希望通过此产品能够真正实现从根本上防止病毒的入侵。

本刊记者

译典通系列活动

近日，华彩软件继台湾、香港地区发行百万佳绩后，与研发商英资达再度联手，在大陆地区隆重推出译典通家族的最新力作《Dr.eye译典通Ver.4.61超强二合一版》。该软件为双CD，是集合两大模块（词典+快译）和9大功能的超强新版本，售价为人民币39元，5月18日在全国上市。华彩软件为此推出一系列

活动，回馈广大用户（详情请查询www.softchina.com.cn或www.dreye.com.cn）。这些活动包括从2001年5月18日到5月27日，凭译典通新世纪版可节省10元购买译典通的“十元升级旋风”活动；以及从2001年6月18日到8月18日，译典通用户多方面多角度评述该产品，可参加奖金总额逾万元的“实话实说译典通”活动等。

本刊记者

DFI、SONY促销活动期延长

为了答谢广大电脑爱好者对DFI“无忧套装”和SONY产品的支持，七喜电脑股份有限公司决定将DFI“无忧套装”的优惠活动以及SONY“购机有礼大行动”的优惠活动期延长至5月31日。活动期间，DFI“无忧套装”——DFI WT70-EC和大水牛PIV奔腾4专用电源以2000元的统一特惠价在全国销售。另外，在活动期间凡购买SONY DDU1211 DVD-ROM或SONY CRX140E刻录机一台，均可获赠价值47美金的SONY原装USB轻球鼠标一个，多买多送，送完即止。同时，DFI钻石主板或SONY电脑周边产品的用户可以将使用DFI钻石主板或者是SONY电脑周边产品的各种心得和体验诉于文字，参加“五月无忧征文”大赛。七喜将于6月评选出优秀文章，并有丰厚奖品回赠作者。投稿信箱：club@hedy.com.cn。

本刊记者

NEC-阿帕奇刻录机赠实用软件

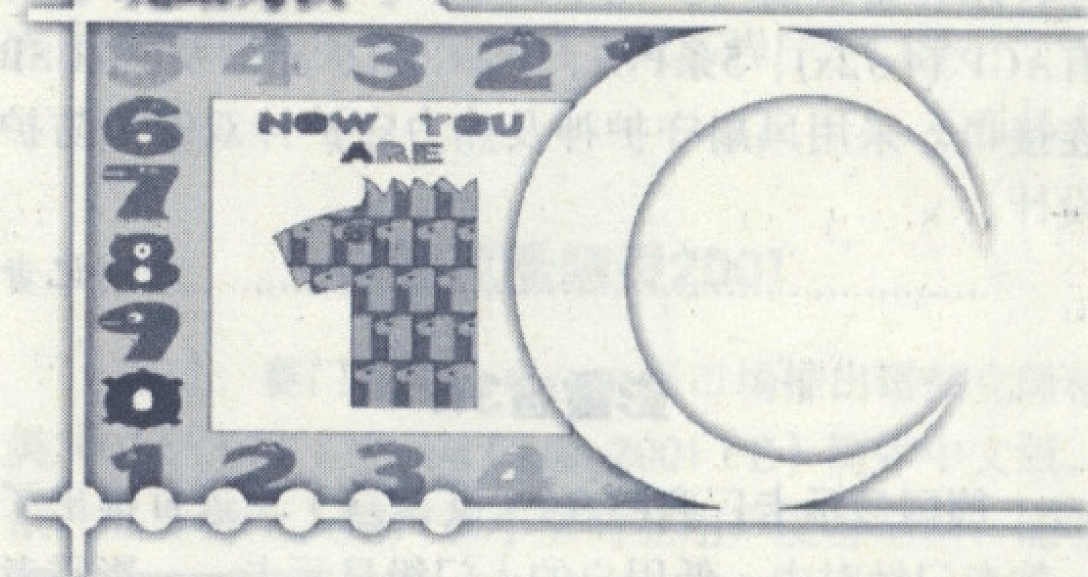
近日，购买NEC-阿帕奇8432型刻录机可获赠价值98元的软件“会声会影4”，用户可通过这一组合，制作自己的VCD、MTV、MP3或其他影像制品。NEC-阿帕奇刻录机刻录速度快且平稳，并具独特的硬件误差纠错系统，可以有效避免爆盘及爆音现象。此款8432刻录机具有2MB缓存，超静读写功能，盘片兼容性良好，并具有超强的稳定性，可长时间连续读刻盘。友立资讯推出的“会声会影4”带多种输出格式，可以直接采集、编辑和输出DV影片，然后通过NEC-阿帕奇刻录机制作成光碟永久保存。

本刊记者

2001年英特尔开发技术论坛在京举行

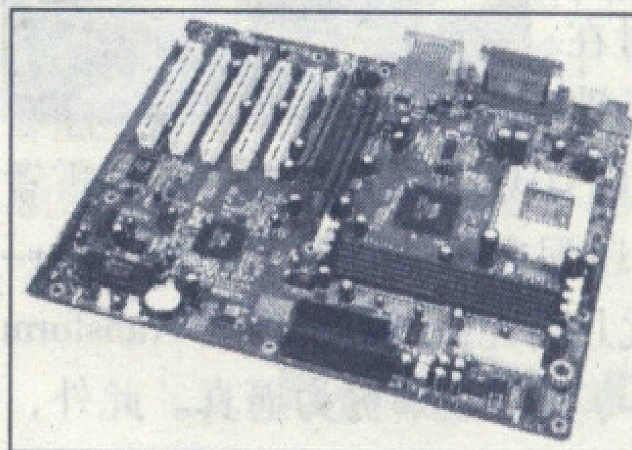
英特尔开发商论坛（Intel Developer Forum，IDF）是由英特尔主办的全球业界最具盛名的技术论坛活动之一。2001年4月底，英特尔开发技术论坛在北京举行。本届论坛以“网络动力，拓展无限”为主题，为国内业界介绍最前沿的计算、网络和通信技术，预测行业发展。

本刊记者



联想系列DDR主板

2001年，全球几大IT厂商共同推动下，DDR成为新的业界标准，已开始取代SDRAM内存。联想电脑公司紧跟世界潮流，在近日率先推出以A12主板为代表的一系列DDR主板。DDR（Double Data Rate）的最大特点是它可在系统时钟的上升沿和下降沿传输数据，采用2.5V供电电压，在CAS延迟上比SDRAM出色。

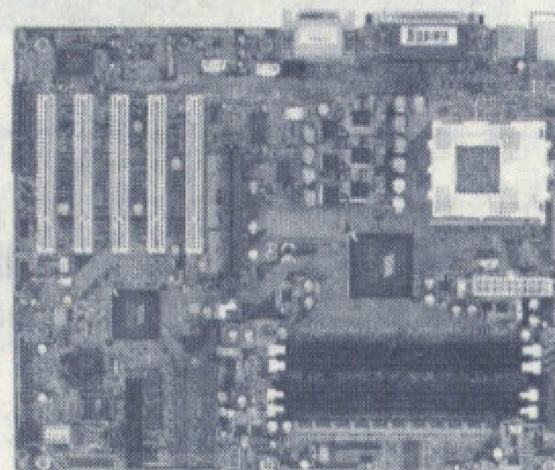


联想A12主板主要为高端用户设计，采用VIA Apollo Pro266芯片组，支持PⅢ和Celeron平台，支持ATA100硬盘接口，提供6个USB接口。板上设3个DDR槽，支持PC200和PC266内存，最大容量可达3GB。板上设有ACR插槽，采用120pin翻转PCI插槽形式，提供以太网、家庭网络、xDSL以及无线接入等多项功能，支持HOME PNA卡，集成EEPROM，前端采用AMR界面和PIN定义，与AMR界面可兼容。

本刊记者

DDR K7主板AD72

近日，DFI推出可支持AMD 1.5GHz以上Athlon系列处理器及新世代DDR内存规格的KT266芯片组主板AD72。DFI AD72主板采用威盛（VIA）KT266/VT8233芯片组，ATX机板设计，可支持FSB 200/266 AMD Athlon/Duron处理器及PC200/PC266 DDR内存。该主板应用了V-Link总线技术，将南北桥芯片间的带宽扩大到每秒266MB，结合AMD CPU双倍速度数据处理能力和DDR内存双倍流量规格，令I/O数据传输及影音方面的表现大大提升。板上同时设有2条184 pin的DDR内存插槽和2条168 pin DIMM，可支持使用200MHz/

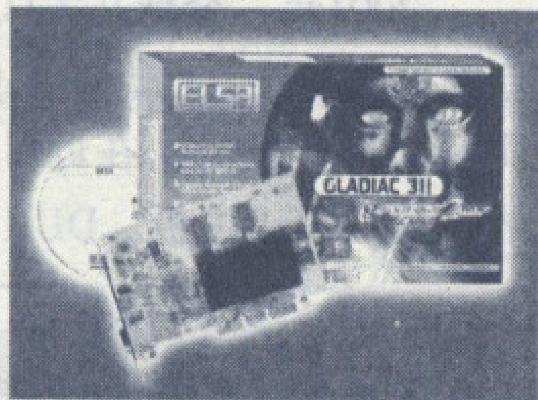


266MHz的DDR SDRAM或100MHz/133MHz的SDRAM内存，总容量最高可扩充至2GB。扩充功能部分包含有AGP (4x/2x)、5条PCI、1条CNR扩充槽及6组USB连接口。采用风扇守护神及热力守护神双安全防护设计。

……………………………………………本刊记者

影雷者311

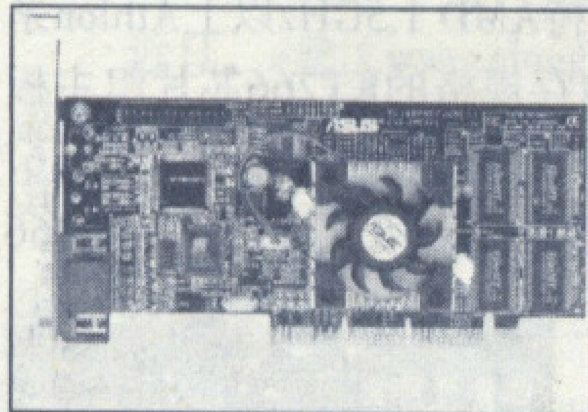
德国显示卡厂商ELSA（艾尔莎），近日推出了一款专门针对中、低用户的人门级显示卡——影雷者311（GeForce2 MX 200）。该显卡配备了32MB高速显存，采用GeForce2 MX 200芯片，350 MHz RAMDAC，内建2条NSR（NVIDIA Shading Rasterizer）绘图管线，可同步处理7个如雾效、透明等效果的复杂像素；两条流水线可同时在一个步骤内实时运算贴图与光影效果，使得游戏的3D场景更具震撼性。影雷者311不单3D速度惊人，还配合了独立像素阴影（Per-Pixel Shading）及第二代几何光源处理引擎（Transform & Lighting Engine），令显示效果更为逼真。此外，ELSA还专门推出了配有TV-Out版本的影雷者311显示卡，它内建的Video-Out功能，为消费者提供了多媒体应用的选择。该产品建议售价人民币748元。



……………………………………………本刊记者

华硕V7100Pro显卡

近日，华硕推出V7100Pro显卡。借助nVIDIA GeForce2 MX-400 GPU和5ns高速32MB显存，V7100Pro把3D游戏和视频应用效果提升到一个新的境界。内嵌式主动散热风扇，提供强劲风力将黄金散热片上的热量高效率地发散到空气中。黑色的PCB板基，将显卡上各扰音信号减少到最小，板上使用的大容量电容1颗相当于5颗普通电容的效果，配合华硕独家SmartDoctor超频保护软件，令超频者高枕无忧，玩家通过3D SeeThrough魔眼在游戏中可看到墙后隐藏的杀手。一系列附加功能和软件使该款显卡为主流显卡用户提供超出需要的显示性能。



……………………………………………本刊记者

升技推出中档声卡、显卡

升技电脑（ABIT）2001年为更好服务于用户，近日推出GF2MX显卡及AU10声卡的简化版，以适应不同消费群体的需求。升技此次推出的GF2MX简化版依旧采用nVIDIA GeForce 2 MX显示芯片，核心运行频率175MHz，显存运行频率166MHz，纹理像素填充率7亿/秒，显存带宽2.78GB/S，2000万/秒三角形顶点生成率，32MB高速显存。GF2MX简化版不带S端子输出（通过S端子电缆可以连接电视机使用）。升技AU10声卡则采用了ForteMedia公司生产的FM801声音处理芯片，具有5.1通道输出能力，播放DVD时可以提供高品质的声音效果。除了具有普通的MIC、Line In、MIDI/游戏杆接口外，AU10还提供了两个音频输出接口，其中普通音频输出接口主要用于连接普通音箱，专门设计的10针接口可以连接支持5.1通道的扬声器系统。GF2 MX人民币850元，AU10人民币320元。

……………………………………………本刊记者

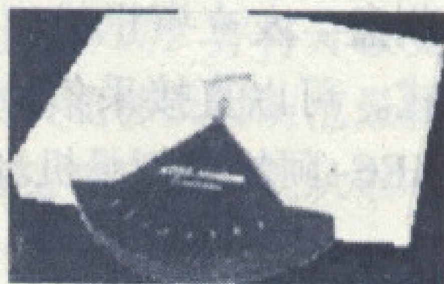
长谷12倍速DVD-ROM光碟机

长谷国际科技近日推出12×DVD-ROM光碟机。由捷元代理的长谷12倍速DVD-ROM，产品编号为AD12S，与前一款10倍速DVD-ROM光碟机（AD10S）的造型大致相同，同样采用托盘式设计，光碟机的前方面板上提供开启/关闭（停止）、播放（快速搜寻）、声音旋钮和耳机插孔等功能键。除可读取一般12厘米光碟片外，还可支持8厘米迷你光碟。CD-ROM读取40倍速，每秒资料传输率为6000kB；DVD读取速度为12倍速，每秒资料传输率为16200kB；平均搜寻时间为100毫秒；机器内建512kB的缓存。AD12S-12×DVD光碟机从2001年4月开始投入市场，建议售价为人民币998元。

……………………………………………本刊记者

全向ADSL Modem

近日，全向科技推出了ADSL Modem系列产品，成为国内宽带设备的主要提供商。而其中以太网接口的全向ADSL Modem“宽带通”最引人注意。该产品主要针对办公室，采用TI芯片设计，方便快捷，省却软硬件的配合问题，只要将该Modem接到办公室的局域网上，按照说明书做一下IP配置，整个局域网就可以共享上网了。“宽带通”在稳定性和连线速率方面较好，可同普通电话线连接；易于安装、配置和监控；具有较好的兼容性，支持业界的各种ADSL标准，已通过各种局端设备的兼容性测试。



……………………………………………本刊记者

美格PF系列纯平显示器

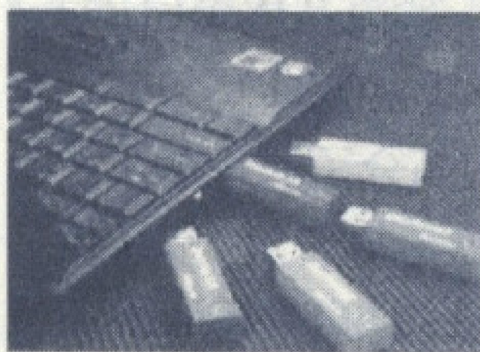
近日美格推出PF系列纯平显示器中的两款新型

号：770PF和796PF，它们均采用了日立公司“锐利珑”纯平面显像管，并结合美格自己的电路技术及人性化设计理念，具有“无凹凸、无哑色、无明暗不均”的“三无”特点。无凹凸使几何纯平与视觉纯平真正地结合；无哑光保证了显示器整体画面素质可与荫栅管相媲美，色彩纯正，亮度与对比度变化范围大；无明暗不均令画面在视觉上达到亮度均匀，消除了画面重叠的“双影现象”。该系列产品符合严格的TCO99辐射标准。770PF的价格将定位在人民币2200元左右。

……本刊记者

朗科加密优盘

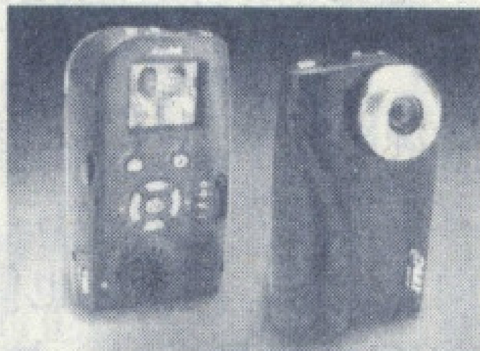
近日，深圳朗科公司推出加密优盘。朗科优盘体积只有拇指般大小，信息存储量高达1GB，使用，即拔即插的USB接口，使移动办公用户摆脱了驱动器和外接电源。优盘可擦写100万次，防潮防水、抗震、耐高低温。加密优盘在继承普通优盘所有功能的基础上，采用了“盘锁和文件加密”的双重手段来确保数据的安全保密。朗科公司将于近期在该公司网站上提供相关的加密升级程序供下载，为以前购买优盘的广大用户提供免费升级功能。



……本刊记者

柯达mc3

近日，柯达发布了其集MP3音乐、数码摄录与数码照相功能于一体的新型多媒体产品mc3。该产品仅重156克，彩色LCD显示屏，采用JPEG存储模式，备有专用的USB-Dock，方便影像上传。mc3具有无限时摄录和同期录音功能，设置了MP3收听和下载功能，可播放不同格式的音乐文件。同时，mc3可以静态摄影，用VGA模式显像，并备有1.6″反射式彩色显示屏供照相预览使用。柯达mc3随机附送Arcsoft、RealJukebox等应用软件。该机市场参考价为人民币2690元。



……本刊记者

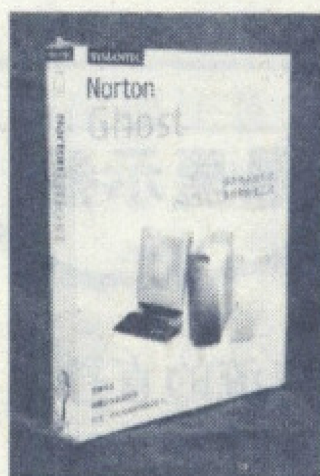
创源“安全之星”

近日，上海创源公司推出最新版本的“安全之星”，该软件集杀毒、查毒、反黑客诸多功能于一身，对电脑安全提供全方位的保护，是单机版用户层面比较完美的信息安全解决方案。该软件拥有世界级的病毒库，可查杀病毒数量达6万余种；消除宏病毒，根治OutLook的邮件带毒问题，实现光盘、软盘的带毒安装；同时“安全之星”主张电脑安全要防患于未然，病毒防火墙、互联网防火墙确保用户可拒绝大多数传统病毒、未知病毒、黑客程序于门外。

……本刊记者

诺顿克隆精灵2001

近日，赛门铁克公司在中国市场推出诺顿克隆精灵2001个人版（Norton Ghost 2001 PE）简体中文版，该产品专为个人用户和小型商业用户度身定制，能够满足用户对系统升级、备份和恢复的高性能解决方案的需求。诺顿克隆精灵2001提供给用户既能够保护数据安全并且节省时间的可靠解决方案：多种将硬盘映像到常用可更换的磁性介质的克隆方式；创建磁盘映像，实现单个文件和目录的映像等。该产品支持Linux EXT2文件系统，可以在Windows2000和Windows Me操作系统上运行。目前凡购买赛门铁克诺顿产品系列任何一款的用户都可以得到一只软飞碟。



……本刊记者

冠群联想FinalData软件

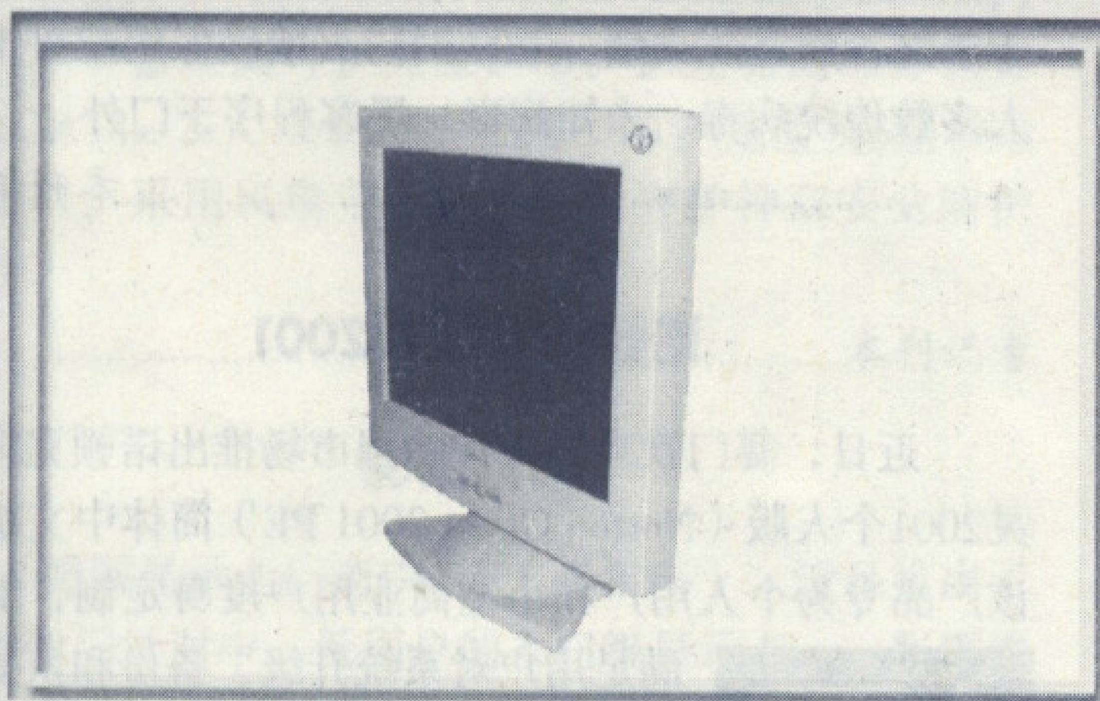
近日，专业级数据灾难恢复工具FinalData由冠群联想软件有限公司在京隆重推出。在海外市场被广泛应用的CA新一代电子商务平台软件Jasmine ii Portal中文版也同期正式发布。FinalData软件可减少误操作、病毒侵袭、硬件故障、黑客攻击等造成的重要数据丢失或损失程度。在各种Windows平台，Unix平台和Linux平台上，FinalData都可进行数据恢复工作。该软件操作界面类似Windows资源管理器，非专业IT人员同样适用。

……本刊记者

完全解读

近日，北京万众骏网公司推出一款文档内容浏览器软件《完全解读6.0.1》（Quick View Plus）。该工具可支持包括Dos、Windows、Mac、Unix等平台目前世界上使用最广泛的250种以上的文件格式，并支持微软各种版本的Office文档，全面支持中文，支持鼠标拖拽和对象的复制与粘贴技术，使用户可以在不同格式文档之间交换数据，并可在QVP环境下直接输出文件到系统的本地打印机。配合产品上市厂家附送易控浏览器3.0完全版、金山毒霸三十天试用版、IWPS限次版。《完全解读6.0.1》零售价为人民币38元。

……本刊记者



厂商：明基电通

上市：2001年4月

售价：6888元

内容：液晶显示器+音频线+说明书+驱动光盘

推荐：★★★★☆

晶合实验室

Acer FP563 15英寸液晶显示器

在电脑配置中，显示器是人机交流的直接窗口。显示器的体积大小、显示效果、辐射程度等因素开始得到越来越多的重视。液晶显示器克服了传统CRT占空间较大、辐射大及容易反射背景光源的缺陷，解放了桌面空间，也解放了使用者的双眼。然而长期以来，液晶显示器居高不下的价格使其只能出没于金融、证券等行业用户，始终无缘与普通用户相聚。今年4月起，明基电通对其“新视界”液晶显示器系列产品的价格下调，其普及型13.3英寸的明基Acer FP350液晶显示器价格下调了2000元，降至3999元。这个价格虽然与传统CRT显示器还有一定差距，但是这第一款低于4000元的液晶显示器似乎意味着主流液晶显示器走入普通用户的日子日益接近了。我们今天的主角并不是这台FP350，而是它的同族兄弟，显示面积为15.1英寸的Acer FP563。

众所周知，液晶显示器使用了“液晶（Liquid Crystal）”为显示材料。但究竟什么是“液晶”呢？其实它是一种介于固态和液态之间的物质，具有规则性分子排列的有机化合物。如果把它加热会呈现透明状的液体状态，把它冷却则会出现结晶颗粒的混浊固体状态，兼具液体与晶体的特性，故称之为“液晶”。液晶按照分子结构排列的不同分为3种：类似粘土状的Smectic液晶、类似细火柴棒的Nematic液晶和类似胆固醇状的Cholestic液晶。这3种液晶的物理特性都不尽相同，用于液晶显示器的是第二类的Nematic液晶，采用此类液晶制造的显示器也就称为LCD（Liquid Crystal Display）。

常见的液晶显示器分为TN-LCD（TwistedNematic-LCD，扭曲向列LCD）、STN-LCD（SuperTN-LCD，超扭曲向列LCD）、DSTN-LCD（DoubleLayer STN-LCD，双层超扭曲向列LCD）和TFT-LCD（Thin FilmTransistor-LCD，薄膜晶体管LCD）4种。其中TN-LCD、STN-LCD和DSTN-LCD3种基本显示原理都相同，只是液晶分子的扭曲角度不同而已，STN-LCD的液晶分子扭曲角度为180度甚至270度。而TFT-LCD则采用与TN系列LCD截然不同的显示方式。

TN系列的液晶显示器已基本被淘汰，所以我们下面主要介绍一些TFT-LCD的结构以及相关技术。

对于一台成型的TFT液晶显示屏，通常包括玻璃基板、ITO膜、配向膜、偏光板等制成的夹板，共有两层，称为上下夹层。上夹层包含FET晶体管和配向膜上形成的沟槽，下夹层和上夹层的区别是把FET晶体管换成了共通电极。在光源设计上，TFT的显示采用“背透式”照射方式，即假想光源路径从下向上，这样的做法是在液晶的背部设置类似日光灯的光管。光源照射时先通过下偏光板向上透出，同时它也借助液晶分子来传导光线。在FET电极导通时，液晶分子的排列状态会发生改变，通过遮光和透光来达到显示的目的。由于FET晶体管具有电容效应，能够保持电位状态，先前透光的液晶分子会一直保持这种状态，直到FET电极下一次再加电改变其排列方式。相对而言，TN就没有这个特性，液晶分子一旦没有施压，立刻就返回原始状态，这是TFT液晶和TN液晶显示的最大不同之处。

目前流行的TFT-LCD显示器的接口方式主要有模拟和数字两种，相对来说数字接口可以提供更好的数据稳定性，带来更好的显示效果。

Acer FP563所使用的就是TFT-LCD液晶显示屏，使用模拟接口。模拟液晶显示器与数字的相比在理论上似乎不占优势，但是这台Acer FP563却拥

却拥有近乎于数字液晶显示器的优异图像质量。LCD显示器的一大特点就是小巧，节省桌面空间。Acer FP563更是将这一特点发挥到极至，这台15英寸液晶显示器仅重5.5公斤，只相当于相同尺寸CRT显示器的1/3，一个成年人就可以轻松地搬运和安装；整个显示面板相当薄，只有186mm，放在桌面上，平时拥挤的桌面一下子显得非常宽松，而且与电脑主机、键盘、鼠标搭配起来更加协调。Acer FP563外观设计简单大方，前面板没有过多的修饰，品牌标志以及各种按钮都集中在面板下部，一条漂亮的弧线将两者隔开，OSD菜单由Enter、Exit两个按钮以及藏在面板下面的旋钮来控制，操作比较方便。Acer FP563提供了亮度、对比度、水平/垂直位置调节、相位、像素时钟、色温、语言选择等基本调节功能，基本色温为5800、6500、9300三种，也提供了RGB三原色独立调节功能，不过比较遗憾的是没有提供中文菜单选择。

Acer FP563采用MVA液晶面板超广角生产技术，使用者不必担心传统液晶显示器因视角不良而造成的困扰。300: 1的对比与250cd/m2的亮度以及0.297mm点距让Acer FP563拥有清晰的显示效果。在我们的静态测试中无论是显示字符还是图形都异常清晰，平时一副普通的图片在FP563上马上变得栩栩如生。FP563的最佳分辨率（也就是真实分辨率）是1024 × 768，当然你也可以使用1024 × 768以下的分辨率，为此付出的代价是你将不会看到一个清晰的画面。这是由LCD的特性所决定的，LCD有一个合适的分辨率，而其它分辨率只是通过某种算法模拟出来的，所以画面的表现上就会出现一些偏差，具体的表现就是画面会显得有些毛茸茸的感觉，那种清晰锐利的画面也就荡然无存了。在1024 × 768的标准分辨率下，用NOKIA测试软件测试这款LCD的聚焦效果，得到了高于我们所有测试过的CRT显示器的成绩，其实随便扫一眼就能看出其优势所在。

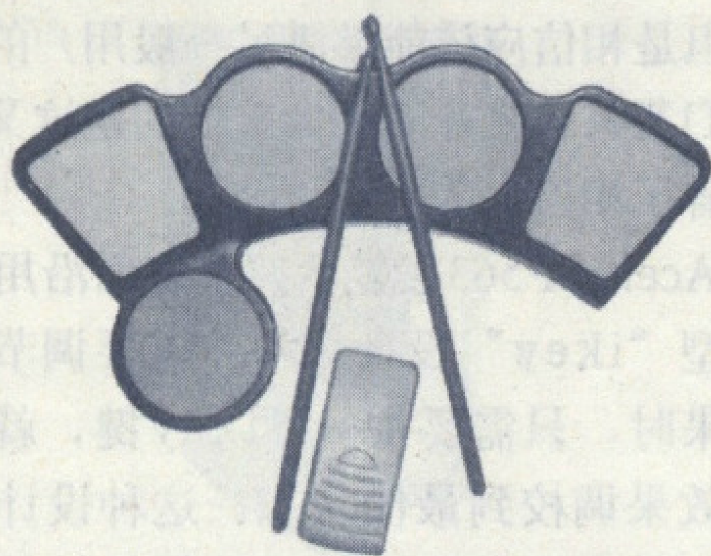
LCD显示器最让人头疼的是动态游戏中的拖影问题，在QUAKEⅢ这样激烈的游戏中，严重的拖影会使眼睛很快出现疲劳。FP563显示器应用了动态图像写真技术，使得信号反应时间仅为25ms，比一般的中档LCD显示器更快。但是在我们使用QUAKEⅢ进行的动态测试中，FP563依然有较明显的拖影现象。这个问题存在于目前所有的液晶显示器中，也许只有等生产技术进一步提高后才可能解决了。

Acer FP563在显示器调节按钮两旁加入了一组喇叭，使整个显示器外观更趋时尚。虽然喇叭的声音不是太大，效果也不能和一些木制音箱相提并论，但是相信应该能够满足一般用户的需求。这也给我们节省一笔开支，最重要的是这又为我们的桌面节省了相当大的空间。

Acer FP563在显示控制方面沿用Acer特有的智慧型“ikey”设计。当你需要调节当前画面显示效果时，只需要按一下ikey键，就能够自动把显示效果调校到最佳状态。这种设计对于普通用户来说是非常方便的，只要简单的一指就可。不过需要注意的是，自动调整功能只有在采用出厂模态时才有用。虽然FP563可以通过ikey按钮来调节，但是一些DIYer都希望自己能够进行更细微的调整，显示器光盘中的一个小程序就提供了这个功能。它提供了一个测试画面，根据这个测试画面就可以对显示效果进行调节了。但是由于其操作有些复杂，所以还是建议大多数用户选择显示器附带的ikey菜单。

编辑点评：Acer FP563的静态显示效果十分出色，眼睛看文字不再是一种劳动，而是一种享受了，就好像屏幕上的那些字不是被你看的，而是主动在看你。但是在所有液晶显示器中都有的动态显示拖影问题依然没能很好地解决。而且在显示颜色以及显示反应速度上和传统CRT显示器依然有一定差距。因为LCD理论上只能显示18位色（约262144色），而CRT的色深几乎是无穷大；传统显示器由于技术上的优势，反应速度也更好一些。

不过，我们相信在新世纪，液晶显示器将会得到更快的发展，这是与它所具有的优点分不开的。它工作电压低、功耗小，没有丝毫辐射，对人体健康无损害；显示效果完全平面化，无闪烁、无失真，可视面积相对同尺寸的CRT显示器大；并且它又薄又轻，款式新颖多样，能大量节省空间，适应更多的应用领域，抗干扰能力也比CRT显示器强得多。而以前所具有的一些缺陷如视角太小、亮度和对比度不够大等，随着技术不断提高，到现在最新的TFT-LCD显示器已经有了相当的改进，这些再也不是液晶显示器的弱项了。如果能再克服如拖影等显示动态影像时的问题，相信液晶显示器在降价后会得到更广泛的应用，让我们一起期望更低价、更高性能的液晶显示器。同时也感谢苏州明基电通公司提供本次评测的测试样品。



节奏鼓王

厂商：光谱资讯

上市：2001年1月

售价：348元

内容：电子游戏鼓，游戏软件，说明书，鼓槌

推荐：★★★★

晶合实验室

自从DDR跳舞机出现后，在这一年多的时间里，音乐游戏的走俏似乎有点出人意料。打碟机、沙槌、打鼓机用它们的音符与节奏一次又一次地击打着玩家的心，也难怪，新鲜刺激的东西谁不喜欢呢?

说到打鼓机，我们就来看看近期台湾光谱资讯推出的一款模拟打鼓的电脑游戏——节奏鼓王（Rhythm Impossible）吧。其实与其说光谱卖了一款游戏，不如说它卖了一款游戏设备产品。

打开巨大的游戏包装，里面有一套高感度鼓组（2面小鼓，2面钯和1面大鼓）、一对鼓槌以及配合低音鼓（Bass）的脚踏板。其实打鼓游戏的玩法很简单，玩家只要按照游戏中的指令按节拍打在正确的位置上就可以了。游戏收录了18首风格各异的曲子，风格包括流行、摇滚、爵士、Rate&Blues和重金属。

我们先用安装盘进行游戏安装，傻瓜化的安装界面还是比较讨人喜欢的，至少可以一路ok下去。接着进行电子鼓的安装，将鼓连接电脑的连线插入声卡的Joystick接口，将脚踏板的连线接到电子鼓的右侧接口。这样，所有的准备工作就都完成了。

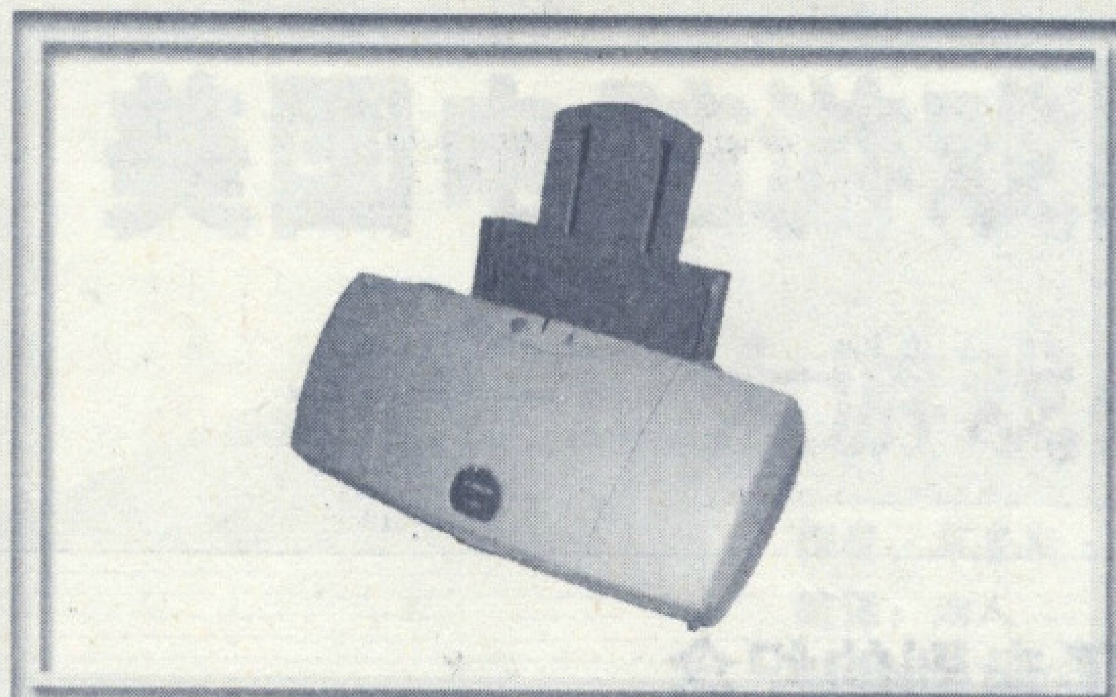
现在进行游戏测试。进入游戏，如果你的鼓连接正常，那么你现在就可以抛弃键盘和鼠标了。拿起鼓槌，游戏界面上显示着和你的电子鼓一样的图像，每一面鼓代表着一个菜单，你只要敲击相应的鼓就可以了。当然，如果你觉得不习惯这种方式，鼠标仍然可以代替鼓槌来选择菜单。

从手感和视觉上来看，这套鼓组的确是经过精心设计的产品，五彩鼓面均采用高强度橡胶制成，手感不错，硬度和弹性都比较适中。拿住鼓槌让鼓槌的头部自由落体，在鼓面上会发现鼓槌轻微弹起，证明鼓面的弹性不错。但是敲在上面会发现感觉比真鼓厚重，不过作为模拟鼓，我们也不用去和真鼓相比，毕竟它们所采用的材料不一样。鼓面的仰角设计还算合理，不过在敲击的过程中，自己的身体必须处于与鼓合理的高度。

鼓面周围由质地比较硬的塑料构成，整个电子鼓显得比较结实，不过在敲不到鼓面的时候经常会敲到边缘的硬塑料，这时会发出很大的声响，很影响敲鼓时的情绪。脚踏板采用的塑料基本和鼓身一样，显得比较硬，总的来说，脚踩在上面感觉还是不错的。鼓槌采用的塑料比较结实，笔者比较用力地试图折断它，但是没有成功。鼓槌长度为38.2厘米，形状和专业鼓槌相似，只是稍短些，毕竟模拟鼓没有专业鼓大。

最近光谱公司又推出了“节奏鼓王”的鼓谱编制程序“节奏制造机”，可以将mp3转为鼓谱，

编辑点评：“节奏鼓王”的主要卖点应该是在电子鼓上，光谱的千万投资没有白费。这套鼓对于普通的玩家应该是比较好的选择，既可以在家里享受街机的刺激，又不要担心打得不好。不过在测试的过程中，我们也发现了几个问题，比如脚踏板的固定比较难，光谱没有提供专用的固定装置，这样在踩的时候经常会滑来滑去。由于电子鼓组没有鼓架，所以只能放在桌子上，但是不同的桌子和椅子其高低差异太大，这就造成了玩家鼓槌敲击高度和鼓面高度的比例不合理，我们在测试的时候就要经常调整身体的高低以适应很高的桌子，如果能够提供可折叠、可调高度的鼓架就更完美了。另外，由于采用了声卡的Joystick接口，所以对声卡兼容性的要求很高，据我们所知，Ess系列声卡容易出现桔色鼓面收不到信号的问题，有些声卡则发现脚踏板收不到信号。我们希望光谱能推出这些问题的修正补丁或者修正方案。



厂商：Canon

上市：2001年2月

售价：1350元

内容：打印机+彩色墨盒+驱动盘+说明书

推荐：★★★★

晶合实验室

Canon S400彩色喷墨打印机

Canon公司的BJ系列喷墨打印机已经在中国市场上占据了极其重要的市场位置，其BJC-3000、BJC-6200和BJC-6500三款中高端彩色喷墨打印机自从1999年上市以来，凭着其卓越的打印品质和从硬件到软件的全方位性能价格比，赢得了广泛的市场赞许和良好的市场业绩。为进一步满足越来越多的用户对彩色照片打印的强烈需求，Canon公司于2001年2月26日又推出这三款机型的后续机型S400、S450和S4500。S400、S450和S4500采用了全新亮丽墨水，配合改进的墨滴调整技术，打印照片图像质量跨越到了一个新的境界。我们这次评测的是其中的S400彩色喷墨打印机。

S400专为家庭和小型办公室用户设计，拥有时尚的白、蓝灰双色机身。黑白文档打印速度最高能达到9PPM，彩色文档打印速度最高为4PPM。结合Canon特有的多喷嘴打印头系统和双向打印功能，在提高打印速度的同时保证了高质量的打印。同时Canon在S400上还采用新的墨滴调整技术，可以实现1440dpi×720dpi的打印精度。新型的亮丽墨水提高了颜色的表现力，带来锐利、精细的黑色效果和鲜艳生动的彩色照片效果，而且新的墨水在防褪色方面表现突出。在黑色打印方面也进行了优化，避免了在普通纸上打印时容易产生的污字问题，可以打印出更黑更锐利的文字效果，同时也提高了打印的防褪色能力。

S400采用4色独立式墨水盒设计和精确的墨水检测系统，在一种颜色的墨水用完后可以单独更换，降低了用户的使用成本，避免了耗材浪费，同时也实现了环保。S400支持标准的并行接口和USB接口，可直接连接PC机或者是Macintosh，方便了用户的使用。但是在随机附件中即没有并口接线也没有USB接线（似乎现在所有的打印机都是这样），当用户买了这样一台打印机回家以后，却找不到任何连接线，一番哭笑不得之后还得往电脑城再跑一趟。打印机生产商在这小小一根线的问题上为什么就不能体贴地为用户多考虑一点呢？这条打印线似乎并不那么值钱，但是多了它以后用户却能方便很多。

S400还可选IS-32彩色扫描器简单地升级成一台720dpi的彩色扫描仪，可以精确地扫描杂志和照片。45分贝的静音打印可以在任何时间进行打印工作而不影响其它人员，不过在我们测试中发现这款打印机的震动还是比较大。

S400的兼容性不错，在Win98和Win2000中都能被自动识别，安装完驱动程序后即可开始使用。

S400的打印质量比较令人满意，特别是使用了专用的照片打印纸后打印照片的效果更加出色。但是在使用普通纸张进行打印时依然会出现溢色的现象，但是在使用专用纸的时候就不会有溢色。并且在使用专用纸打印时，无论是在色彩还是打印速度方面都更加出色。S400墨水干燥速度也令我们比较满意，无论是进行黑白还是彩色打印，在一页打印完之后墨水就基本全干了，同样，在专用纸上的效果表现要比在普通纸上略好。

编辑点评：Canon S400彩色喷墨打印机继承了先前机型的特色，采用新型亮丽墨水、改进的墨滴调整技术和专业照片优化技术，使照片图像更加生动、逼真，独立的4色独立墨盒设置更大大节省了用户的使用成本。但是我们拿到的这台S400样机的说明书略显简单，驱动程序也没有提供中文显示选项，在我们的印象中Canon公司对这些方面比较重视，相信正式发售的产品会有所改进。但是没有提供打印连接线依然是我们非常不解的问题，究竟生产厂商是出于什么样的原因呢？相信提供一条连接线并不是什么难事，就算在提供了连接线之后价格略涨，相信用户也是可以接受的。

为了未到的纪念

100期的确是值得好好庆祝和纪念一番的，但是就像中国不少地方的人们在庆祝生日时，流传着“过九不过十”的风俗一样，我也想在这期就和大家一起来欢庆一番。

中国人一直崇拜“九”这个数字，更何况这“九九”至尊之期，因此权当百期提前写下这篇未到的纪念。记得在《大众软件》总37期的《编辑部报告》中，“黑暗”曾写下过这样的文字：“三周年的纪念日对于手中拥有创刊号的读者来说一定有着非凡的意义。经常碰到一些朋友，知道我是《大众软件》的编辑后就很高兴地对我说：‘嗨！我有你们所有的刊物，从创刊号到现在一期不落！’我也很高兴地回答他：‘我也有全套的呢！’”这段文字今天读来，更是别有一番滋味在心头啊。“我为我们杂志有这样的读者感到骄傲，觉得自己的努力没有白费，于是就有了一点点的成就感。”100期杂志所包容的时间“在人生中是一个不短的乐章，《大众软件》能一直陪伴着朋友们前行，虽然没有笑语喧哗，但也不至于寂寞了，因为我们有着共同的乐趣和爱好。”

百期纪念究竟纪念什么，无它，唯有恒耳。

纪念礼毕。下面呈现给诸位的是我们记者组的百期贺礼礼单：

《中国软件行业调查报告》：包括《中国软件企业调查》、《中国软件销售业调查》以及《中国软件业从业人员调查》三篇文章，希望能从宏观和微观的不同视角，真实地反映出中国软件业的现状。

《E3大展现场报道》：今年大众软件将再次派出新闻记者奔赴E3，相信他们一定会给您带来最值得期待的消息。

《对于国内电子游戏分级制度的研究》：如何管理规范游戏行业是目前我们面临的一个新问题，电子游戏当然不是什么“电子海洛因”，我们希望能通过这一探索找到一条中国游戏业健康发展的道路。

……

辰烽

美国电脑游戏杂志现状分析

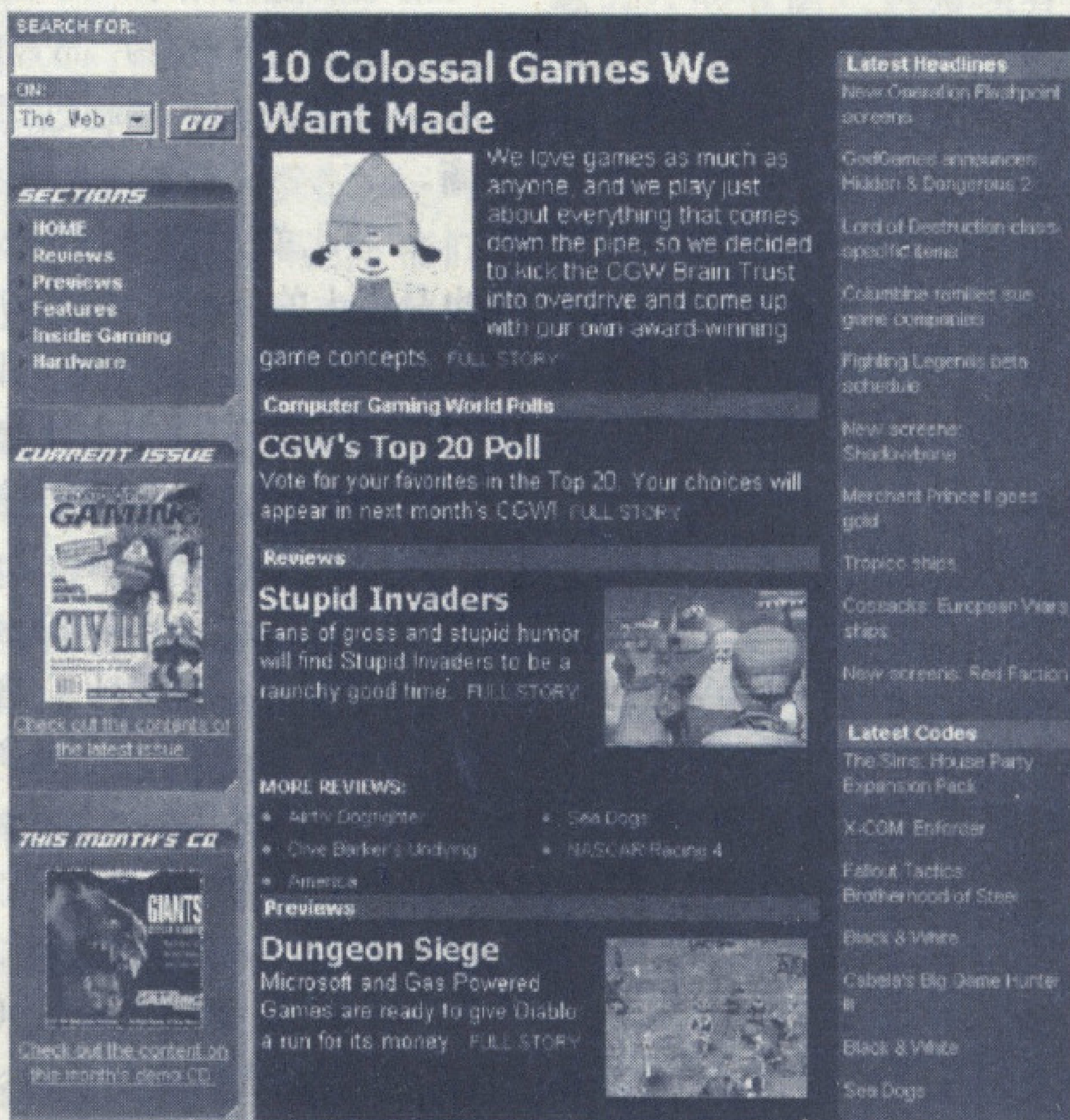
——三大游戏杂志分抢市场

作者： 布鲁斯·罗丝顿
编译： 湖人
发布日期： 2001年2月19日 胃酸谷网站

作为媒体，我们一般很少把“媒体”本身作为一个话题来讨论，原因很简单——当局者迷。很多时候同行之间不便于相互评价。又由于种种原因，国内的玩家很少接触到国外那些知名的传统游戏媒体，但是我相信大家对这些媒体的兴趣却并不小。下面这篇文章，将带你对国外的游戏刊物的现状进行一番管窥。同样的，这篇文章对于我和我的同行们一样有意义，虽然我对它最后一段的观点并不苟同。

前段时间让人期望甚高的游戏网站和一些老牌的游戏中心经营不如人意，所以最近的游戏新闻都在集中讨论网上游戏媒体的生存惨状。网友们在聊天室里纷纷发言，几乎都在寻找同一个答案：游戏网站入不敷出的状况会持续多久，雄心勃勃的他们又能坚持多久？

在这一波又一波对游戏网站生存状况的报道和讨论后，玩家们似乎已经忘记了行业内还有某些老媒体的存在：那就是传统的游戏杂志。在美国电脑游戏杂志领域里，主要是三大期刊瓜分市场，他们整体经营去年稳中有升，比他们的网络对手干得漂亮的多。胃酸谷网站花了五个月时间，对三本杂志做了详细的调查，从他们的广告收入，游戏评论，员工素质三方面进行了对比分析，力图推荐给想购买杂志阅读的玩家一些作决定用的数据。哪本杂志广告多，哪本杂志游戏赏析较公正，游戏文章是否受到广告影响等等。



《电脑游戏世界》杂志主页

三大杂志简况

去年北美最有影响力的杂志《Imagine Media》的《PC Accelerator》倒闭，幸存的另外三本游戏月刊开始争抢空下来的头把交椅。这三本杂志是：有着20年历史的行业老大《电脑游戏世界》（Computer gaming world）、比之年轻的《电脑游戏》（Computer games）、最小的弟弟也是卖得最好的《电脑玩家》（PC gamer）。

《电脑游戏世界》（CGW）

创刊于1981年，总部设在洛杉矶，上个月刚满20周岁，现任主编乔志·约翰（George Jones）。CGW自称是全美第一大游戏杂志，180页/期。目前已被才发行几年的《电脑玩家》超过，但其发行量仍有340，000册/期。大股东是杂志和网络媒体连锁商Ziff-Davis。其他的参股公司还有：Gamespot/ZD Net和PC杂志。CGW试图成为挑剔的玩家们的首选媒体，主编乔志·约翰声称，他们的座右铭是让每一页都物超其值。他介绍说，除了在做最重要的游戏赏析时尽心尽力，花很多精力，尽量告诉玩家为什



《电脑游戏世界》杂志封面

么一个游戏这个部分好玩，那个部分不好玩，哪些部分本来可以制作得更好等等；对其它的版面的处理也同样精益求精，如对新闻，游戏特点，前线地带，特别是业内故事（inside gaming）部分的处理，每字每句都认真对待，保证登载的每一篇文章都有理有据，精彩好看。

《电脑游戏》（Computer Games）

《电脑游戏》总部设在Richmond Vermont。它也是刚过完生日，不过他们只有10年历史，是1990年创刊的，比CGW小了整整十岁，影响也小了些。现任主编斯帝夫·鲍曼（Steve Bauman）。大股东是：Strategy Plus/The Globe.com。小股东有几个比它自己还小但非常有名的网站：计算机游戏在线（Computer Games Online，cdmag.com），Games Domain，Happy Puppy。该杂志不论从厚度还是发行量来看，都比其他两家小。它与其他两本杂志最大的不同是，有关游戏的文章相对广告来说最多，文章对广告的页数比是50：50。其他两家是40：60，有60%的广告页。主编鲍曼认为他们的主要读者是那些真正想玩的玩家。他告诉记者，他们的座右铭是为“一心想玩”的玩家服务。他相信自己的杂志是任何年龄层次，任何水平的玩家的第一首选。《电脑游戏》的文章涉猎面很广，有各式各样的游戏介绍，可以满足不同的游戏爱好者。但游戏介绍覆盖的广度并没有影响他们文章的深度。斯帝夫认为，他们的文章比其他杂志的更有水准，更专业。

《电脑玩家》（PC Gamer）

《电脑玩家》总部设在加利福利亚的Brisbane，现任主编罗波·斯密斯（Rob Smith）。已发行七年时间，最近发行量超过了老牌的CGW。每期200页，是三本杂志中最厚的一本。大股东是Imagine Media Chain，小股东除了也是“Imagine Media Chain”集团中的“每日雷达网站”（Daily Radar website）之外，还有几家电脑杂志：《下个时代》（Next Generation），《极点PC》（Maximum PC）和《Mac爱好者》《MacAddict》。推捧这本期刊的文章说，《电脑玩家》的编辑都是骨灰级的玩家，有良好的市场感觉，总是能将最新最好的游戏赏析及时刊登出来，写的评论也不偏不倚，非常中立。但具有戏剧性的是，在2000年《电脑玩家》发行量直线上升的时候，与之同属Imagine's的《PC加速器》（PC Accelerator），当时全美最大的游戏刊物，则因为一起颇具争议的封面故事“下一个游戏上帝”而宣布倒闭。《PC加速器》的这期封面故事被批评有讨好游戏行业某些成员的嫌疑，所以他们的所谓中立立场，是值得怀疑的。

广告商概况

三大杂志的广告业务来自同一群游戏发行商。发行商们70%的广告是为了宣传游戏，另外各15%分别是为了宣传他们的硬件和配件。除了《电脑游戏》，《电脑玩家》和《电脑游戏世界》的广告页数均大于其文章的总页数。，后两者的广告收入也较前者为高。

在我们调查的这四个月，即圣诞前后的11月-2月份，最大的两家广告商是Sierra 和Interplay。Sierra四个月内总共登了172页的广告，而同期Interplay的广告页是164个。下来排行第三的是：Eidos广告页为98个；EA则有83页。Microsoft单对游戏的宣传用了80.5页，虽然排在EA后。但如果加上他们对配件产品宣传的45页，Microsoft广告总量的投入实际超过了Eidos，算第三大广告商。

对比单个游戏的广告投入，Sierra和Interplay也是最大的厂商。一般的厂家平均用10页来宣传他们的游戏，而这两家公司则高达15页。

大多数的广告主要集中在经典大作上，今年主要是针对三个即时战略游戏和一个新开发的大作的宣传，它们是：Interplay的两个RTS游戏《祭奠》（Sacrifice & Giants），《市民kabuto》（Citizen Kabuto），各有46页和35页。仅《祭奠》（Scrafice）一个产品的广告宣传就相当于Gathering of Developers 新年的整个阵容。同期其他比较引人注目的游戏宣传还有Sierra未上市的《部落Ⅱ》，有41个page，以及《命令和征服》；EA的《红色警报Ⅱ》，30个page。这些产品在媒体上有这么大的宣传攻势，除非那人从不看这些电脑游戏杂志，相信一定会从这些广告上了解到游戏的部分信息。

纸质媒体的广告收入比网站的要高，但据CGW发行部的李·尤利埃克（Lee Uniacke）介

绍，收入也是紧巴巴的。他还说，最近两年电脑游戏在纸媒体上投入的广告下降了50%，在网站上的情况也是一样。主要原因是因为游戏开发公司已经将大部分资金投入到了游戏机游戏的开发和宣传上。毫无疑问，电脑游戏数量的减少意味着广告投入的减少。所以，不论纸媒体上还是电脑游戏网站，所获得的广告收入都相应地下降了。

就单页的广告费来说，并不便宜。《电脑游戏世界》和《电脑玩家》每页广告费高达$14，000。《电脑游戏》的广告费相应较低，而且它的价格是根据广告插页的位置不同，数量多寡而浮动的。如果做一个初略的计算，我们会发现，如果按照三本杂志对外公布的广告费报价，在圣诞前后对《祭奠》这样的大作在三本杂志上都作宣传，将花费Interplay50万美金的费用。平均来说，对一般的产品，如果想让它在三本刊物上都露脸的话，大约要花费游戏发行商10万美金的费用。



《电脑游戏世界》光盘封面

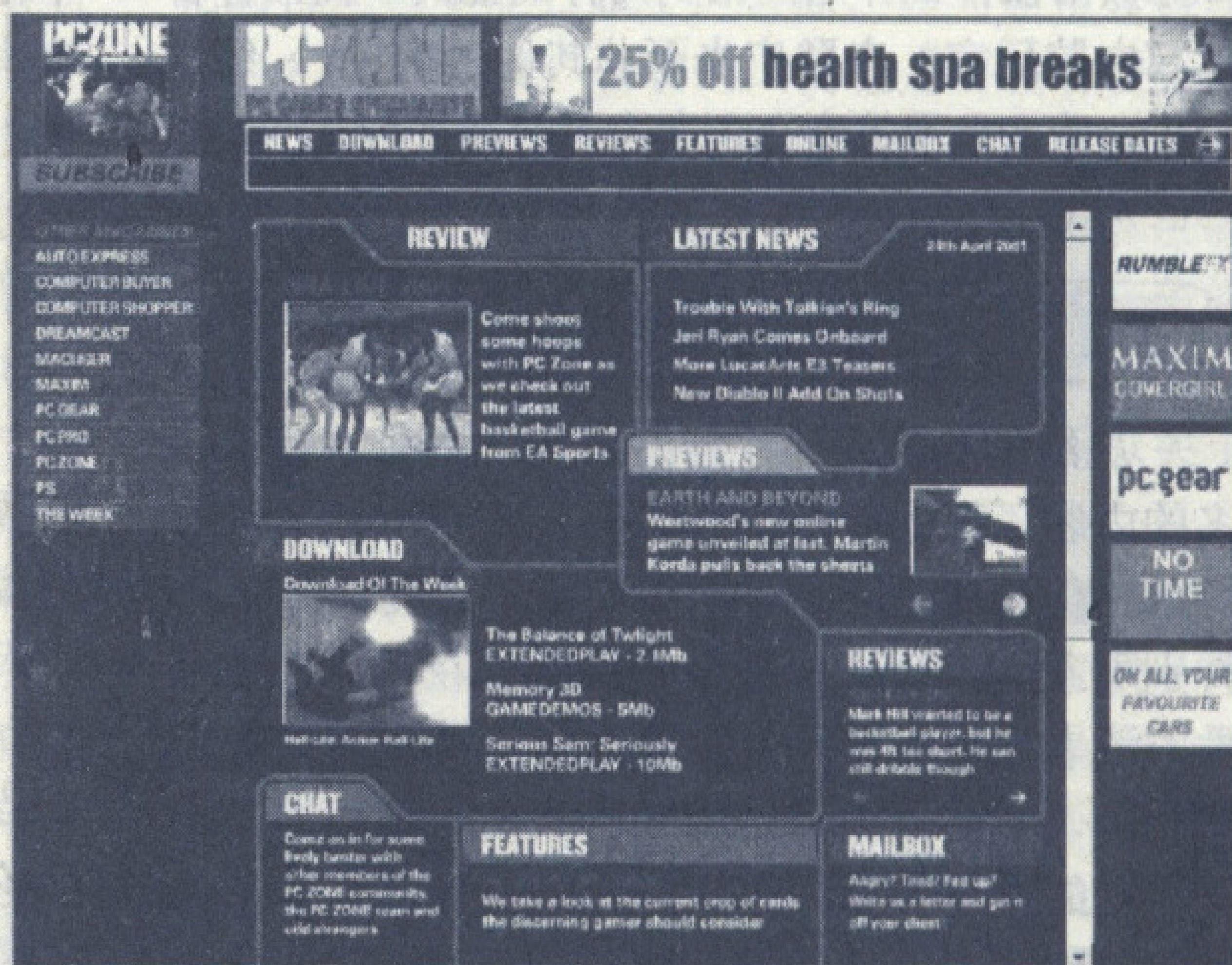
这样算下来，不少的发行商就会尽量避免在三本刊物上对同一个产品登广告，以减少支出。这样的结果当然使得某些杂志的广告收入受影响。对厂商来说，则是降低成本的好办法。如果让厂商们作选择，他们会将自己的有限的广告费用投入到哪一家杂志了？

据我们对几家杂志的广告毛收入分析，《电脑玩家》（每期135页）最近已略高出《电脑游戏世界》。如将毛收入转成理论账面值，《电脑玩家》的情况仍然好过《电脑游戏世界》，有160万美金的收入，而《电脑游戏世界》只有150万美金。当然，去掉成本对比实际收入后的排名可能不是这样，有可能CGW要好过《电脑玩家》，这就不得而知了。《电脑游戏》则从哪一点上都比不上前两家，他们每期的广告理论账面收入低于100万美金。

《电脑游戏》不能和前两家比有两原因：一是其广告页的分量比较小，这点我们在前面已经提到，《电脑游戏世界》和《电脑玩家》的广告页都超过它。另外，他们的广告商数目也比较少。广告商们经常忽略《电脑游戏》的存在，选择其他两家登广告。在调查的四个月期间，83个被调查的大厂家（单个游戏广告页在该期间内共超过4页的），几乎每一家都在《电脑玩家》登了点什么；但其中的23个，占了83个里的1/4，没有在《电脑游戏》上登任何东西。圣诞期间没有在《电脑游戏》上等广告的厂商有：罗技（Logitech）、Alienware、ATI和EA。《电脑游戏世界》处于《电脑玩家》和《电脑游戏》中间，83个厂商只有7个没有与他们发生广告业务来往。比较明显的有Activision，他们没有为《权倾天下》（Call to Power 2）在CGW上投入一分钱。

《电脑游戏世界》的尤利埃克说，一本游戏杂志要想运行正常，必须追求各种各样的广告商而不能局限于几个大的厂商，否则不能公平坦率地写游戏评析而被厂商左右，稍不留意还可能遭厂商撤资报复。他认为这样的操作方式在另外一方面还能保证厂商自我约束，不会因为哪篇文章不如意就采取冻结广告费的行为报复媒体，失去了本来可以良好利用的一个有效宣传渠道。

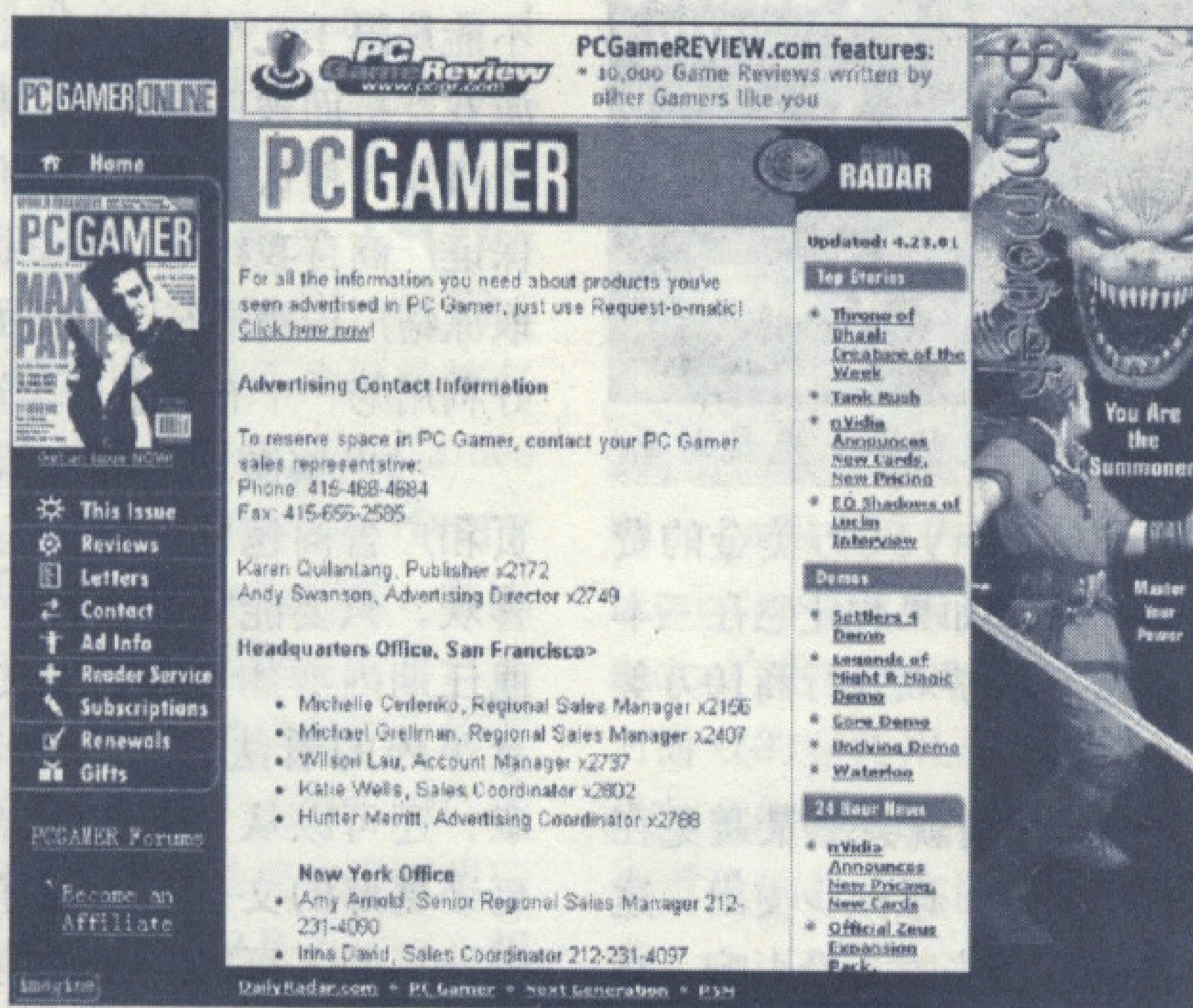
《电脑游戏》的主编鲍曼则相信越少的广告页和广告商越好。他认为办杂志的宗旨是让读者喜欢，只要能吸引读者，杂志就可以获益。所以他任期内增加了该杂志文章的数量。不过他也同意另外的看法，认为读者读杂志不仅仅是看文章，还可以从大量的广告中获得信息，但他坚信更多更好的文章更能讨好读者。鲍曼补充道，精于计算的人可能会反驳他的观点，认为他的做法增加了杂志成本，会将一本杂志办砸，不过他觉得事实胜于雄辩，它的杂志的成功已经证明他的思路是对的。



PC GAME 杂志主页

确实，一家杂志过分依赖某几家广告商，很危险。如果一家杂志的广告收入的10%来源于同一家厂商，它就必须看那家厂商的脸色，说话做事就得格外小心。目前，行业内最大的两家广告商是Sierra和 Interplay。其广告量各占《电脑玩家》和CGW广告业务的12%左右，所以这两家杂志必须尊重他们几分。对于《电脑游戏》，因为它的广告量相对小，Sierra和 Interplay在它上的广告业务比例很少，Microsoft成了它的最大广告商，它只要看微软的脸色就好了。

为了避免看人家脸色行事，媒体一般都严格地将自己的文字处理工作与广告区分开来，游戏杂志也同样遵循这一规律。《电脑游戏》的鲍曼在我们的采访中声称，不管其他刊物怎样，他们的杂志是让两者互不干涉的。他还告诉我们，游戏公司一般也是比较明智的，不会去用自己的广告力量去影响杂志的文字编辑工作。他的最后结论是，任何过分看广告商脸色行事而忽略读者根本利益的媒体都是非常短视的，不会在市场上长久存活下去。



《电脑玩家》杂志主页

听了各杂志的主编这么一说，也许您就想知道，广告对文字的影响效果真没什么作用吗？如果真的没什么作用的话，为什么业内厂商又都首选《电脑玩家》来登广告而非其他两家呢？ 经过分析，我们发现答案在各杂志对游戏赏析文字处理的区别上。

游戏赏析分析

虽然游戏期刊除了游戏赏析部分外，还有很多的内容，比如业界新闻，游戏前瞻，攻略秘技等等，但游戏赏析是杂志的灵魂，是每本杂志都特别看重的部分。按鲍曼的讲法，在他们杂志所做的读者调查中发现，读者最喜爱的栏目就是游戏赏析。究其原因，是因为游戏赏析不但对游戏有详细的文字介绍，还有量化的评估，读者从中可以得到一个游戏的清楚的数字化级别。玩家们比较喜欢《电脑游戏》和CGW的五颗星评分法，《电脑玩家》的百分数评分法也被认为不赖。让我们也用同样的理论，用数字来分析分析三本期刊的游戏赏析好歹。

我们选择了部分圣诞节期间，即11月-3月我们调查的这五个月几本期刊登载的产品赏析来研究。我们很快发现了他们的区别： 广告量最少的《电脑游戏》，产品赏析最多，五期内共登了105篇软件产品评析，包括部分很冷门的游戏，如一些冷门的赌博游戏，盖兹堡旅游指南游戏等；某些游戏的不同版本，如《半条命》的Counter-strike版本和白金版（Platinum）；另外还有许多小公司开发的其他杂志都不作介绍的游戏。同期的《电脑玩家》，则只有80篇；《电脑游戏世界》仅仅68篇。

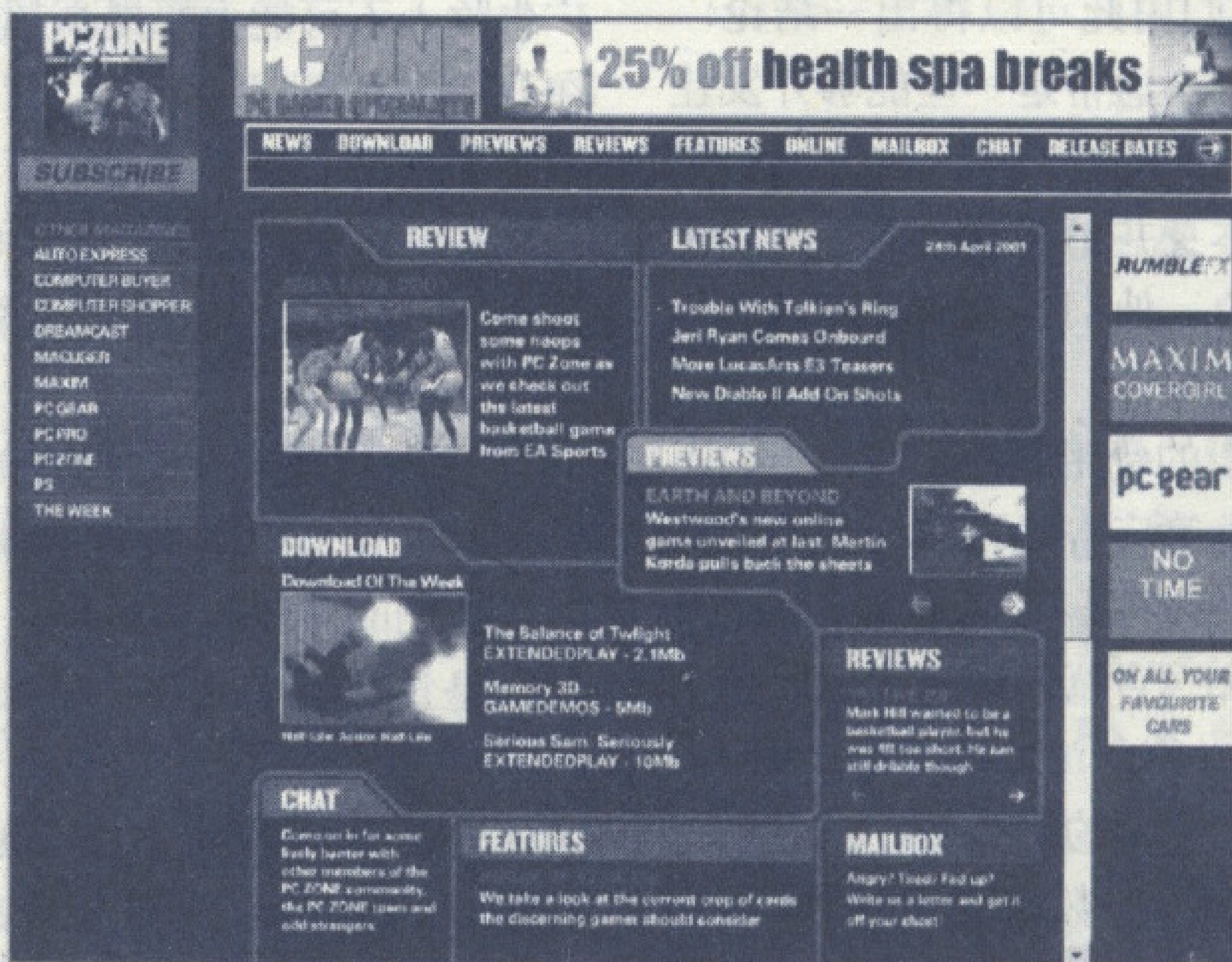
《电脑游戏》对游戏赏析部分的重视程度可见一斑。不过虽然其他两本刊物的赏析数量较少，决不等于他们对游戏赏析的认知程度差。其他两本刊物主要在观念上与《电脑游戏》不同，他们不欣赏《电脑游戏》的做法，觉得将已上市的每一个游戏都事无巨细地做一番介绍，值得商讨。CGW的乔志.约翰认为这中间应该有个限度。他们杂志的做法是：不花两个版面去写一个高尔夫球游戏的10个版本，也决不花整个版面去胡掐乱掰地描述一个恐怖游戏。他们会用较少的版面言简意赅地评析一部游戏。

《电脑游戏》的鲍曼则坚信自己的做法很对，他认为用大面积的版面来登赏析是他们最成功的一点。他的观点是，读者来买他们的杂志就是看到有很多较长篇的赏析才做的决定，买回去之后也不会后悔。读者们或许就是认为长篇的赏析好才买回去的呢。

除了赏析数目外，《电脑游戏》的赏析篇幅也是最长的，平均每篇占据1.34个页面。但也没长出多少，《电脑游戏世界》是1.28个页面，《电脑玩家》是1.26个页面。所以基本上三本期刊的篇幅还是很接近的，没有相差多远。从长度上来对比，

差别不如数量上的大。

另外从文章的深度和内涵来分析，三者就更没有差别，没有哪一个特别有优势。不过评析文章对所阐述的游戏评分的高低有区别。就整体而言，《电脑玩家》的打分对相比其他两家要明显地偏高，评语相对来说比较正面。他们所做的游戏评析，平均会得到7.5分，是中等的水准，而同样的游戏，在《电脑游戏世界》和《电脑游戏》上，就只有 3.5分，变成了中偏下的游戏。《电脑玩家》对游戏的高估在业内是被质疑的，认为他们的这种做法很可能是为了讨好广告商。现在让我们来看看是否《电脑玩家》的这种做法真的给他们带来了广告上的好处。



英国著名电脑游戏杂志PCZONE主页

总的说来，《电脑玩家》的游戏赏析最早，内容则最浅。在我们写调查报告的期间，一月提前登载了16个产品赏析。其他杂志无法跟他们相比。偶尔有个把例外，比如三月份的《电脑游戏》，突然就早过其他两家登载了《欧尼和海狗》（Oni and Sea Dogs），使其销量猛增。

相对来说，赏析的语气写得最刻薄的，要算CGW。虽然总的来说，还算客气。他们的编辑对不喜欢的游戏，笔下决不留情。几个月内他们评析的68个游戏中的22个，几乎占1/3，被给了一个“F”的分数（低于2。5分）。这意味着这家期刊远比其他两家要对给所评定游戏下不及格的定义，虽然他们的游戏赏析数量最少。同期，《电脑玩家》只给14个游戏打了不及格分数；最愿意给评定的游戏平均分数的《电脑游戏》还荡掉了18个。

如果有人问，这个冬天这三家杂志有没有都看好的和都评最差的游戏？有的。最好的是Interplay 的《博德之门》（Baldur's Gate）和《阿们的影子》（Shadows of Amn），最差的是Hasbro的《小班队长》（Squad Leader）。

广告与游戏赏析的关系

到现在为止，我们已经发现，《电脑玩家》是业内广告商们的最爱，他们的游戏赏析虽浅但早。文字上的浅和时间上的早与广告投入两者之间有何关联呢？

经过调查，我们可以看到，这两者之间是有一定关系的，至少对前两大杂志来说是这样。《电脑玩家》 在调查期间的80个游戏评估除了11个外，其它都是有广告背景的，占了86%的比例；《电脑游戏世界》占11%。《电脑游戏》则与他们不同，在五个月内竟登了39个没有任何广告支持的游戏，他们的文字，看起来与广告的关系不如前两者大。

任何杂志都拿不出特别明显的证据证明其他杂志在写赏析时受广告影响，带有各种偏见。但《电脑玩家》是最有把柄被人抓的一家：他们对在自己杂志上登有广告的客户的产品，评分比较高，达到78分左右，而没有登广告的客户的产品，平均只有67分。CGW也稍有嫌疑，对非广告商，如西门子、Schuister和SSI，他们的产品的评分就较低。《电脑游戏》则最公正，一视同仁，对非广告商和广告商的产品都一样打分。

即使有这样那样的说法，引起这种不明显偏见的行为都不能归罪于广告商。因为通常有钱支付$14，000每页广告费的厂商也是那些有资金开发出比较叫好的游戏的大公司。产品好，评分自然高，杂志也爱凑这个产品的热闹，文章也就多，这是没有办法的事。那些从来没钱登广告的小公司，比如WizardWorks，Dreamcatcher等，一般也无力开发特别叫座的产品，所以关于他们产品的赏析，除了在《电脑游戏》上之外，几乎没有在其他两本杂志上出现过。但有的大出版商，如SSI，即使没有投入很多的广告费，产品赏析也经常出现在各大期刊上，这就是因为他们开发的游戏相对来说还可以的缘故。不过最近他们的产品好像没有特别有力量的，评论也没那么好了。

对前两本期刊更进一步的调查，我们发现撰

写游戏赏析的编辑作者也并没受美金的影响。不论厂商们是否就某产品在该杂志上登过广告，读过所有三本杂志评析的人都可以看出，作者们没有被美金影响，带偏见地写文章。差的游戏还是差。想通过登广告来改变杂志社对产品的评价是完全不可能的。

通过以上分析，我们由此可以得出一结论：能够支付大量广告费的厂商通常是一些能够开发让作者和编辑们相对看好的产品的厂商，这之间确实存在某些关系。但广告本身并不能改变一个产品在编辑和作者们心中的印象，他们认为是好的，就是好的；认为是差的，就是差的。

有的公司花在广告上的费用比花在开发上的还大。这些厂商实际上用这笔广告费可以使产品更好玩，但却没有。几个突出的例子有：Edios的《重返中世纪》（Timeline）和《古墓丽影历代记》版，Sierra的《枪手历代记》（Gunman Chronicles）。这几个产品都投入其公司大量的广告费，但却没有改变作者们对他们的评价，分数都低于3，算不及格。相反，Interplay《博德之门》，产品好，广告多，评论铺天盖地，好评如潮水般，各大杂志对它的评价都非常高，分数打得很高。

广告对媒体看法的影响与广告对产品销量的影响并不完全是一回事。关于产品对销量影响这个问题，又是另一个复杂话题，我们在此不作讨论，留待以后有机会再议。

各杂志前途预测

三本期刊现在面临的挑战是什么？市场是否将继续支撑他们的存在？他们如何为自己赢取最大限度的市场？经过上面这么多的讨论，我们得出了自己的看法。

《电脑游戏》的前途是最让人担心的。它自去年六月以来一直是三本期刊中发行量最小的一本（鲍曼声称从那时开始发行量实际已经上扬了）。该杂志隶属于一个小的媒体集团，背后没有任何大的游戏网站支持，集团内也没有其他刊物可以相互帮衬弥补损失。虽然他们的文章数量和内容都比其他两家多，但厂商们似乎不爱在那登广告。他们的广告前景不容乐观。《电脑游戏》对很多游戏作评述，风格小心翼翼，决不对任何产品作过多的批评，不论那个产品是大公司开发的还是名不见经传的小公司开发的。换一句话也可以说，他们不讨好大公司，也不欺负小公司。但即使这样，没有全球性的.com站点的支持使得他们在市场上的竞争力大打折扣。他们自己也已意识到这一点，今年也许他们会与集团内的某家网站合并，提高竞争力。

《电脑游戏世界》目前虽然退居第二，但进入21世纪后势头却很好。这本刊物在业内有点像一个性格乖戾的老人，相比其他两家，它的评析文章最少，却否定其中的许多产品。虽然近期一段时间广告收入不可能大幅提高超过《电脑玩家》，他们在业内仍具有支撑地位。《电脑游戏世界》除了同一集团内另一份杂志可以与之分担风险损失，其背景也是非常强有力的，有Gamespot、Ziff-Davis这种大网站的支持，回到头把交椅的位子将相当容易。

《电脑玩家》是现在的业内老大，看来今后一段时间还会在排行榜上保持第一的位子一段时间。他们的背景也很过硬，隶属Imagine Media集团，是该集团旗下的一本技术类期刊。他们对非广告客户的产品支持很少，而且文字平淡无奇，但他们跟新游戏的步伐很紧，总是头家撰写一个新游戏的赏析。目前不仅仅是电脑游戏厂商门首选的广告媒体，更受玩家们的青睐。已日渐成为业内最受欢迎的杂志。《电脑玩家》的好些做法在业内褒贬不一。好的不用说，事实已证明他们的销量，坏的则有可能得罪部分有钱登广告但没有登的客户，导致他们将可能投入的广告费转移到其他期刊，比如《电脑游戏世界》。所以说，他们也很难做。

最近以来广告业务普遍降低，使得三本期刊不约而同地在反思，如何去创造一个更具可读性的期刊，以内容制胜，赢取读者，获得多方收入。《电脑游戏世界》的李·尤力艾克（Lee Uniacke）就认为，要想活下去，就必须从读者，包括固定的订户和报刊亭的零散买户手上获得收入，而非寄希望于摇摆不定的广告商。

最后，对那些想将杂志作为补充读物的玩家，我们想说，要选择一本特色游戏期刊是很难的。因为他们都没有特别的不同。它们都写同一批游戏，内容一样，方法相近。不论是蒸蒸日上的《电脑玩家》，还是谨言慎微的《电脑游戏》，或者直来直去的《电脑游戏世界》，都一样，他们最大的区别只是因为与业内厂商的关系不同导致的评论文章重点不同，仅此而已。我们的建议是，在购买杂志前，应该象广告商们一样，依据杂志的侧重点不同，想想自己到底需要哪一本。是买一本呢，还是同时买几本。

北京又下"雪"了，只是此次天空中飘落的不再是晶莹剔透的六角"雪花"，而是易使抑郁症发作的雌杨花絮。这些小家伙每到春季总会漫天飞舞，肆意潇洒，给行人过客带来不便。虽然北京市正在大力治理，准备全部换成其它环保树种，但我想依惯例没有两三年是不会得到根治的。好在本人身健体康，未受其影响，且还与晶合实验室的评测人员一起正在为《大众软件》第100期的专题文章奔波忙碌。

现在国内的教育类软件正所谓百花齐放，从幼儿教育到大中专生的课程辅导，从智力训练到英语攻关，还有各类电脑学习软件，林林总总涵盖了大多数学习教育领域。然而正是由于该领域的蓬勃发展，很多人面对各类学习软件茫然不知所从。下期正值《大众软件》第100期特刊，我们特意组织了一次教育类软件专题，向广大读者全面介绍国内教育类软件厂商及其系列产品，并秉着客观公正的态度对产品的内容、制作以及本身技术特点等方面进行全面评价，以使广大读者对我国的教育软件现状有所了解，并能寻觅到适合自己的教育软件。《大众软件》的读者群以学生居多，作为传播电脑知识的IT专业媒体，希望第100期中我们这篇精心准备的教育软件专题能对你有所帮助。

李红警
lgc@popsoft.com.cn

再次令你心动的IE6.0

office研究会

由于当今网络应用的日益普及，占有网络浏览器市场最大份额的IE的每一次版本更新都会引起众多用户的关注。现在，微软又给我们带来了最新的IE6.0。其实，微软早在去年11月就已向极少部分测试用户发放了IE6.0的测试版，不过当时由于微软对其保密条款十分严格，所以一般用户很难通过网上或其他途径来得到IE6.0的测试版。但是随着微软新一代操作系统Windows XP的测试进程的不断推进，已有越来越多的用户用过了集成于Windows XP中的IE6.0。就在Windows XP Beta 2版本对外发布后仅两天，微软正式在其网站上提供了独立的IE6.0公众预览版的下载。这次IE的重大版本升级到底会给我们些什么，想尝鲜的朋友就和我一起来领略一下IE6.0的风采吧。

获取方式和安装

现在我们可由两种方式来获得IE6.0。一是安装Windows XP的测试版，其中集成了IE6.0；二是对于无法获得Windows XP测试版的用户来说，可直接从微软网站下载最新的IE6.0公众预览版。此次提供的IE6.0公众预览版（以下简称为IE6.0）除了英文版之外，还有包括简体中文版在内的多种语言版本。其版本号为6.0.2462.0000，和最新Windows XP Beta 2中集成的IE是同一版本。可安装、运行的系统平台为Windows 98/98 SE/Me/NT4(带SP6a)/2000 Pro。首先下载的是一个四百多kB的安装文件，执行后会再从网上下载所需的升级组件（此时必须处于连线状态）并自动解压安装。由于用户所选的安装方式和原先IE版本的不同，所以所需下载的组件大小也会有所差异。笔者是从中文Windows Me中的IE5.5上进行升级并选择了典型安装方式，所需下载的组件大小为11MB。有一点要提醒大家的是，由于所需下载的组件比较大，所以难免中途断线或网络无响应导致下载组件中断。中断后，安装程序会自动在桌面上建立一个名为“继续Windows Update安装”的快捷方式，双击后即可直接恢复到上次下载的进程处继续下载（如图1），完全是断点续传的。

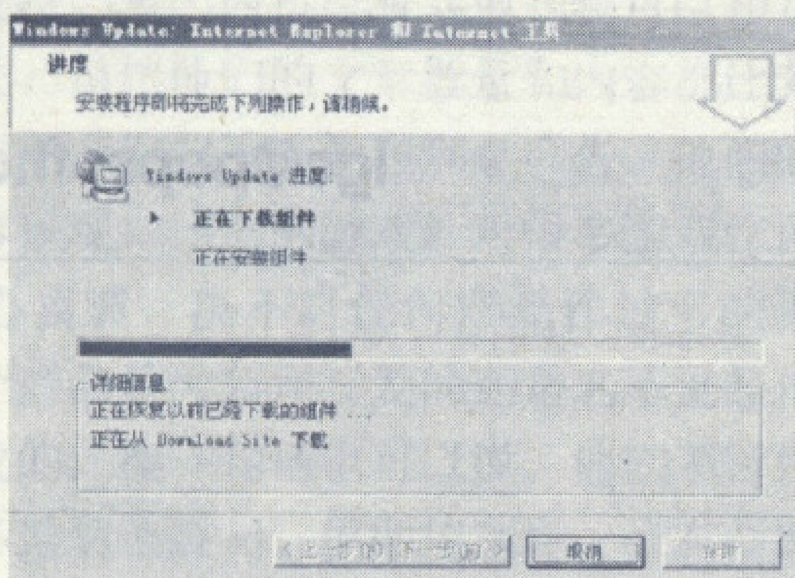


图 1

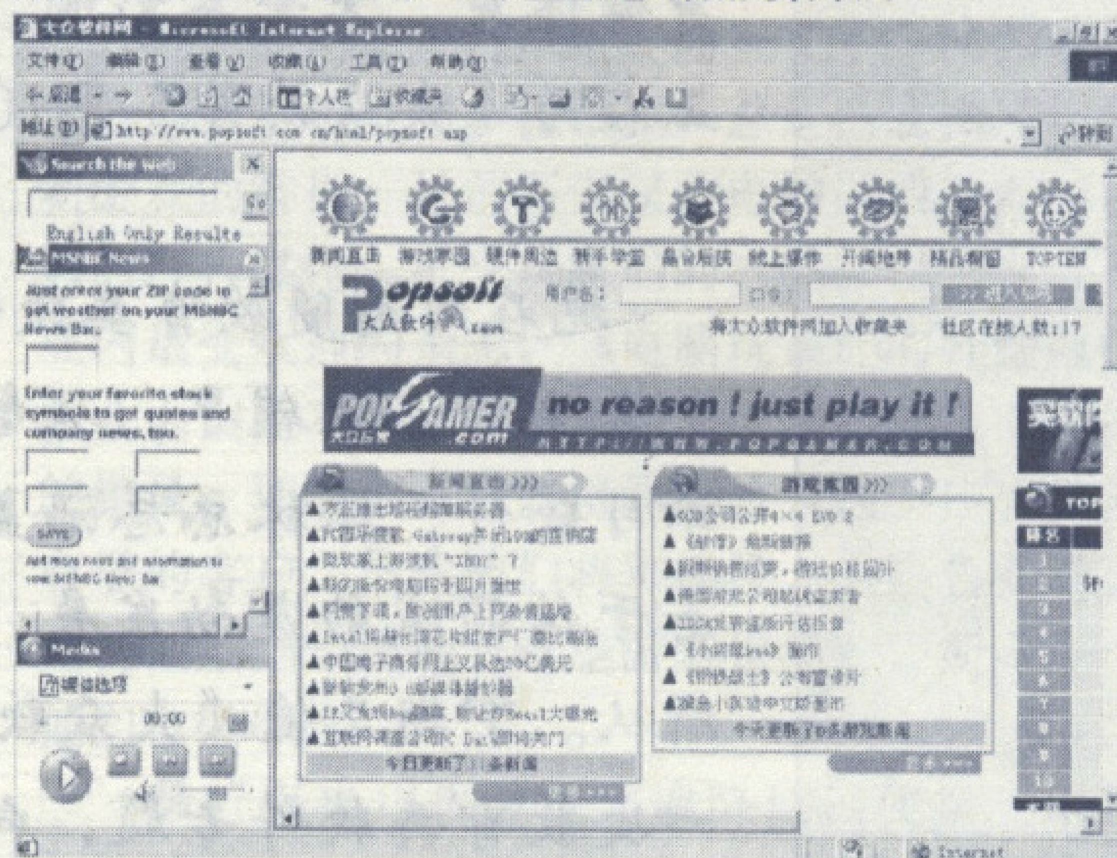


图 2

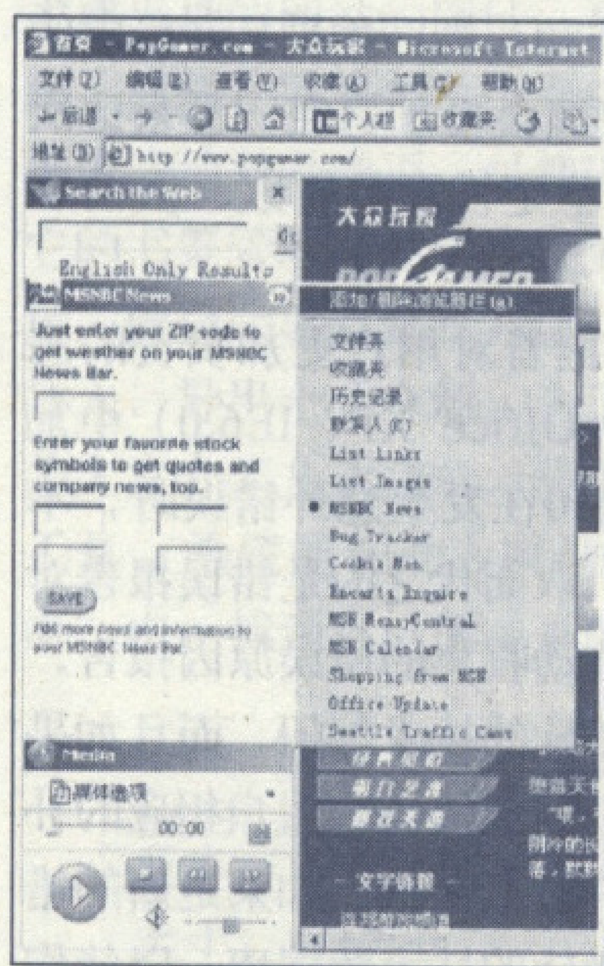
整个升级安装完成后，所有已下载的升级组件会被保存在系统Windows目录中的“Windows Update Setup Files”子目录中，用户以后再次安装时可直接调用。

运行IE6.0后，乍一看，你可能会觉得IE6.0与IE5.5相比变化并不大（如图2）。但是，如果仔细研究一下并亲自使用一段时间后，你会发现IE6.0还是有不少改进的。

集成化的个人栏

IE6.0中最显眼的就是界面左侧的个人栏（Personal Bar）了（如果个人栏没有出现，可点击工具栏中的“个人栏”按钮将其打开）。个人栏不仅可以使用户方便地在网上搜寻信息和播放各种格式的视听资源，而且其中还嵌入了非常实用的浏览器栏（Explorer Bar）。其实，微软从IE4.0开始就已引入了类似的浏览器栏的概念，如“收

藏”、“历史”和“搜索”。这次IE6.0中又加入了许多全新的浏览器栏组件，用户能按自己的需要来添加或删除组件，并可随时在各个组件间切换（如图3）。浏览器栏的最大好处就是可以使用户不需打开新的窗口就能实现许多常用的网络操作和功能，如打开本地目录、打开收藏夹、打开历史记录、进行MSN Messenger即时通讯、进行MSN网上购物、查看新闻、查看证券和天气信息等等。这里新加入的“文件夹”浏览器栏确实为一个很体贴的功能，现在我们在上网浏览时若想调用本地硬盘上的文件，可以不必最小化IE窗口而直接在IE界面中调用了。不过“文件夹”浏览器栏中还是有一点小小的Bug：即硬盘中所有目录前都有加号标记，而正常情况下只有含有子目录的目录前才应有此标记。另外，工具栏中的“后退”“前进”按钮的下拉菜单中新加入了“历史记录”项，方便了我们对历史纪录的查询。以后还可通过加载更多的第三方开发的浏览器栏来增加更多的功能。不过就目前而言，浏览器栏中的不少功能对于我们一般的国内使用者来说并有什么太多的实用价值，但我们毕竟从中看到了将来网络应用的发展趋势。

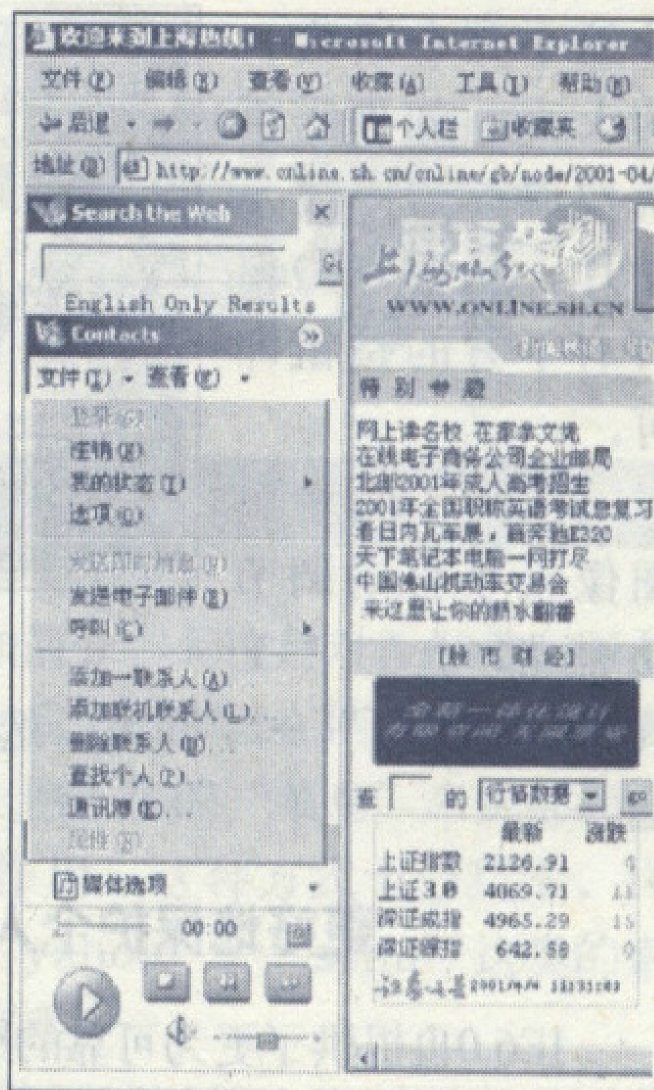

图 3

即时通讯

IE6.0中已集成了微软的即时通讯软件MSN Messenger，并作为一个名为“联系人”的浏览器栏组件出现在个人栏中（如图4）。其中集成了MSN Messenger的主要功能，可以在上网时很方便地和MSN Messenger或Outlook Express用户进行即时通讯和信息交换。微软一直很看好网络即时通讯这片市场，所以自MSN Messenger出现以来就积极地将其推向用户。现在将MSN Messenger集成于IE6.0中，很明显是想利用IE庞大用户群的优势，来和ICQ争夺即时通讯市场的霸主地位。

媒体工具栏

微软也看到了如今网络视听多媒体资源正日益普及的趋势，所以也将Windows Media Player的播放功能集成到了IE6.0中，以个人栏中的媒体工具条的形式出现。这样，可以让人们在浏览网页时在同一窗口中欣赏网上或是本地硬盘上的音频和视频资源（如图5），而无需另外启动庞大的WMP7或WMP8。当然，如果你觉得播放视频文件时的界面太小的话，仍可以选择“弹出式播放器”的模式来打开专门的窗口进行观看。不过笔者在使用中还是发现了一些问题：虽然在播放网上的音频、视频及本地硬盘上的音频文件时一切正常，但在播放本地硬盘上的一些AVI、MPEG格式的视频文件时只有声音而无法显示图像。希望在以后的IE6.0正式版中会解决这个问题。


图 4

图片工具栏和图像大小自动调整功能

考虑到许多用户常常会在网上收集各种图片资源，IE6.0中加入了图片工具栏这一实用的小功能。当你将鼠标在网页中的图片（非广告图片）上停留片刻后，图片工具栏（如图6）便会自动出现，我们可以利用上面的按钮对图片进行保存、本地打印、直接Email发送（无需事先在本地硬盘上保存）、打开“我的图片”文件夹等操作，挺方便的。


图 5

以前，我们在网上观看一些超出浏览器窗口大小的图片时需要来回拖动滚动条，挺麻烦的。现在IE6.0中有了图像大小自动调整功能，能将大图

片缩小到合适窗口的大小；如果需再次按原分辨率显示图片，只要点击窗口右下方的按钮即可。

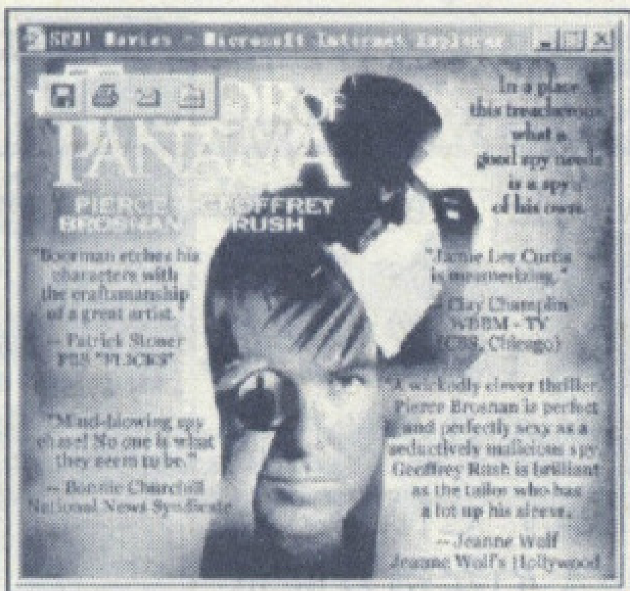


图 6

图片工具栏和图像大小自动调节功能都可在“工具”→“选项”→“高级”选项卡中选择是否开启。

更好地保护个人隐私

IE6.0也提供了更为可靠的个人隐私及安全保护措施，可以让用户来控制浏览器向外发送信息的多少，特别是对Cookie的控制。在“Internet选项”窗口中新增了“隐私”选项卡（如图7），用户可以在其中直接设置浏览时的隐私级别，按需要控制其他站点对自己机器所使用的Cookie。如果我们正在浏览的站点使用了Cookie，那么在浏览器状态栏中会有一个黄色惊叹号的标记，双击后可打开“隐私报告”对话框，用户可以在其中查看具体的隐私策略，还可直接点击“设置”按钮后在上述“隐私”选项卡中调节安全隐私级别。

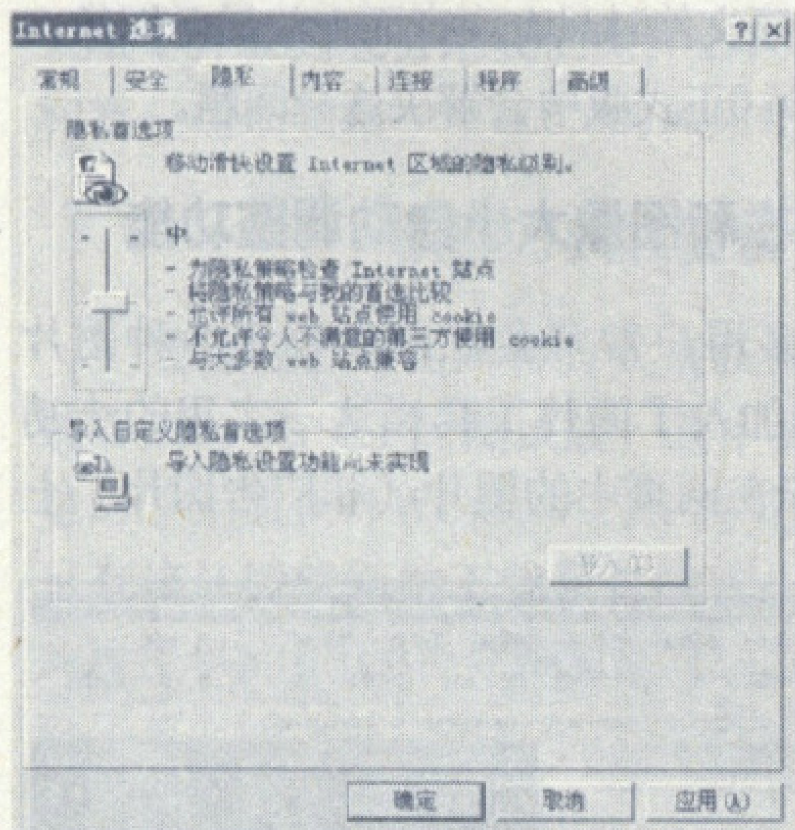


图 7

在“常规”选项卡中还增加了“删除Cookies”按钮，方便用户直接清除本机上的Cookie。另外，在“工具”→“选项”→“高级”选项卡也增加了一些进一步提高安全性的选项（如关闭浏览器时清空Internet临时文件），大家可自己看看。其实，如何更好地保护个人隐私和安全可是微软下一代“.NET”战略软件中的关键技术，现在IE6.0已经尝试着迈出了第一步。

更完善的网络技术支持

在对各种网络技术的支持方面，IE一向做得很好。现在的IE6.0对DHTML、CSS、XML、DOM有了更好的支持，以及对最新IPv6的完全支持。虽然这一切只是从表面上难以察觉的内部改进，但无论是对于网络开发者还是网络使用者来说都是十分重要的。

稳定性和浏览速度

最后，再来看一看大家最为关心的稳定性和浏览速度。以前IE的稳定性总是备受指责，常常造成所有窗口被关闭或系统死机。经过较长时间的测试后，现在可以很高兴地告诉大家，IE6.0的稳定性已有了大幅度的提高，在开启多个窗口时对系统资源的占用控制得很好，窗口切换很迅速，在我使用时没有发生过非法操作和死机。如果是在稳定的NT内核系统上使用，应该会更加稳定。看来这次IE凭借着其大为改进的稳定性真的可以一洗前耻了。

另外，微软似乎是抱着对用户更加负责的态度，在其一些新产品（如Office XP、IE6.0）中加入了错误报告功能。IE6.0在发生意外错误时，不会像以前那样出现蓝屏，取而代之的是错误报告对话框，用户可以查看IE自动收集的错误原因报告，并选择将此报告发送给微软的技术部门。而且如果这个错误原因是已知的，则会提供给用户相应的补丁包或是关于如何解决的技术文章；如果是新的错误原因，则会将其加入微软的技术数据库，以待作进一步分析处理。

至于浏览速度，感觉上也较IE5.5快了一些，事物总是在进步的嘛！

总结

IE的每一次升级多多少少都能给我们带来一些惊喜，如今的IE6.0已不仅是一个单纯的浏览器，而是集成了多种网络应用的浏览器集成环境。其中的网络即时通讯和多媒体视听功能更是很好地体现了微软对未来网络技术和个人应用的发展有着很好的预见。要知道，微软今后操作系统的开发完全可能采用一种新的模式：将网络浏览器作为整个系统的基础与核心，真正拓展其“.NET”的宏伟战略理念。虽然就目前我们国内的网络发展和应用程度来说，IE6.0中的一些新增功能可能并没有太大的用处，但是如果你想拥有更稳定、对各种网络技术支持更完善的浏览器，或是想切身感受一下一些时髦的网络集成化应用，那么就心动不如行动，赶快升级到IE6.0吧。

书签管理工具大解析

吉林 钱骅

说到上网，对于大多数人来说，总是希望能以最快的速度找到自己想要的东东，这样既能节约时间又能节省网络费用。这时，书签就成了网上必不可少的工具之一。它可以帮助你保存你经常去的或感兴趣的网站的网址，当你再一次登录这些网站时，只需在书签菜单中点击相应网站的名称就能简单快速地登录网页。虽然IE提供了"收藏夹"，但它的书签管理功能实在太弱，当收藏了较多的网址后，就会明显感到不方便，在每次重做系统时还要导入、导出十分麻烦。为了缓解这一问题，下面我为大家介绍几款简单、易用、功能强大的书签管理工具，希望能帮助大家准确、快速地在"茫茫网海"中，找到自己所寻觅的那一根"针"……

仙剑书签♀网络极速导航

版本：5.0

大小：4167kB

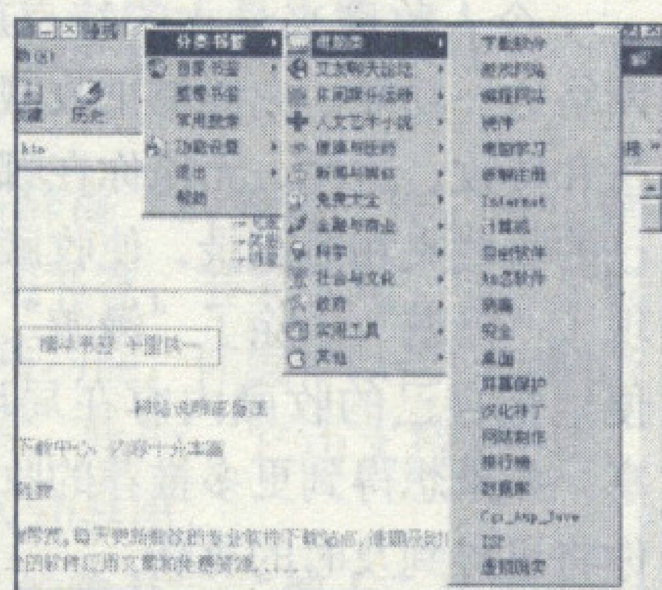
性质：免费

平台：Win95/98/NT/2000

下载：http://go8.163.com/~verybeauty/fs/download.htm

"仙剑书签♀网络极速导航"，一个极富吸引力的名字。不知它的作者是否也是一位当年在江湖上驰骋风云、斩妖除魔的徐少侠呢？呵呵……:)

在正式使用"仙剑"之前，软件就内置了100 000多个中英文网站的名称、简介和网址链接（主要是中文精采网址，著名英文网站占总量的5%）。你可以同时连接到所有想去的站点。只要你点击主菜单（那一片"绿叶"），扩展菜单就会显示：电脑、娱乐休闲运动、人文艺术小说、新闻、健康、免费大全等12大类的网址索引，每大类下又分若干小类。点击任何一小类，浏览器上就会显现大量相关网站的网址和简介，无论是对于经常在网上寻找资料的"大虾"或是没事就在网上闲逛的"虫虫"，还是那些刚上网不久的"菜鸟"来说都起到了一个很好的索引作用。这种方式十分科学、详细、清楚，相对于"yahoo"、"sohu"这类的索引网站来说，更加直观。



除了原有固化的网址以外，你还可以对那些"仙剑"中所没有收录的或自己喜欢经常去的网站的网址进行添加，还可对它进行编辑和作简单介绍。方法也非常简单，当你发现好的网站想收集时，只需拖动网址到书签里，选定类型后，有兴趣的话再做一下对网页内容的简单介绍，就一切OK了！然后再在"自家的书签"中进行简单地整理，以方便自己日后的使用。

对于如此庞大的网址数据库，"仙剑"还提供了"随机"选取网址进行浏览的功能。只要你按下"随机"后，浏览器弹出2个新页面（系统默认打开2个网页，可更改），说不定你会发现这正是你潜意识想去的网站呢！当然也可能会风马牛不相干。如果你觉得自己的计算机配置不错，你可以把随机浏览网址数改大，随机开启网址的上限一般为20个。

由于软件中存在大量的网址，想要找到某一网站的正确网址也要花费一定的时间，所以"仙剑"对于网址查找也有"奇招"。当你需要查找某个网址时，只需在输入框中输入要查询网站的拼音首字母组合，如：《大众软件》就是"dzrj"，然后就有相关的网址显现。

此外，"仙剑"是一款真正的绿色软件，没有安装程序，所以也不向系统加DLL文件，避免了系统可能出现的不稳定。在兼容性方面，它和IE、Netscape、NetCaptor等浏览器都非常协调，不会影响到你目前的正常浏览。

因为在开始使用"仙剑"的时候，"瘟酒吧"已经2个多月没有"重做"了，所以在"收藏夹"中积累了将近50个经典网址，但由于"仙剑"不具备导入IE书签的功能，我只能手工添加，花了

不少时间。这可能也是“仙剑”的遗憾之处吧……

超酷书签管理系统

BOOKMARK
版本：1.54
大小：826kB
性质：免费
平台：Win95/98/NT/2000
下载：http://ilike.myrice.com/soft_bookmark/cksq.html

“超酷”是一款通过Delphi编写而成的书签管理软件，采用OutLook滚动条形式的窗口界面，这使得书签的结构层次非常直观，给用户的第一印象就很不错。

和一般的其他书签管理工具一样，在第一次使用“超酷”之前，软件的内部就事先加载了一部分网址，分别存放在“服务网络”、“热门网站”、“Delphi网站”这3个类型的收藏菜单中。根据需要你可以随时将你喜欢的网址加载到这3个收藏夹中。如果你还有其他类型的网站需要加载，还可通过“编辑”控键设置新的收藏类型。在编辑网址的时候你可以编辑“网站类型”、“网站类别”、“网站备注”等一系列相关设置，以方便日后查找。除此之外，你还可以根据自己对网站的认知度对相应的网址进行等级划分，一般网站设为“*”；比较感兴趣的为“**”；经常去，特别喜欢的可设置为“***”，这样可以方便你对网页的浏览。

“超酷”具有“浏览预定”功能，它可以帮你一次打开所有预定的网站，免去了当你想浏览多个网站时，一次又一次地点击图标，输入N个网址的烦恼。

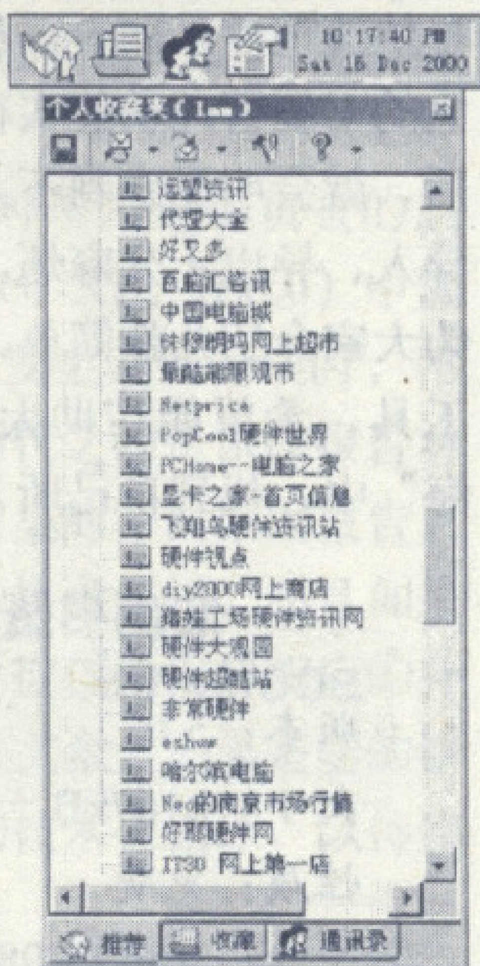
“超酷”的数据维护应该说是做得非常不错的。数据维护由“备份书签”、“恢复书签”、“导入书签”、“导出书签”等4部分组成。“备份书签”是将书签数据库自动压缩打包成“.ZIP”文件，加以保存；“恢复书签”是恢复备份书签的压缩包，但它将删除现有的所有书签和用户，所以在恢复书签之前最好将其保存；对于那些原先在IE的收藏夹中保存的网址，你无需手工输入，只要通过“导入书签”可以尽数添加到“超酷”的网址数据库中。类型文件夹、网址等分毫不差，十分简单方便；至于“导出书签”，就是将书签导出为IE书签所能接受的BookMark.htm格式的超文本，方便数据的交换。

除了以上功能外，“超酷”还具备对网址数据库加密、自定义界面、多功能网址查询等一系列个性化功能，由于篇幅的原因这里就不作太多的介绍了，希望各位在使用中慢慢体会。总而言之，这是一款非常个性化的免费软件。

个人收藏夹

BOOKMARK
版本：3.0
大小：260kB
性质：免费
使用平台：Win95/98/NT/2000
下载网址：http://go.163.com

个人收藏夹是一款功能十分强大的网络收藏软件，界面非常友好，采用类似于资源管理器的树型结构对Internet站点、磁盘文件及通讯录等进行分类管理，容量丰富，使用直观方便。同时，程序启动后自动隐藏到屏幕左边，鼠标移到屏幕左边缘时主窗口才显示出来，尽可能减少对用户使用其他软件的干扰，尽量给用户提供方便。



个人收藏夹的内容可分为3大类：推荐内容、自定义收藏和通讯录。推荐内容可以到网上下载和更新；自定义收藏可以自己添加和编辑书签，并且还支持从IE的收藏夹中导入书签，也可以从按一定格式的HTML文件以及Favorite文件中导入书签；此外，你还可以用通讯录，编辑一份由姓名、地址、电话、E-mail、OICQ等众多信息组成的详尽的电子通讯录，方便你的日常使用。

个人收藏夹最大的特点就在于其充分利用了网络这一功能。它能够把收藏和同学录作为邮件发送和接收，这样，无论你在哪里上网，总能得到自己的收藏夹和通讯录，使收藏夹和通讯录真正地实现了“漫游”。除了“漫游”功能外，它还能很方便地把自己的收藏内容在局域网上和网上邻居共享。如果想得到更多推荐的收藏内容，通过互联网你将可得到及时的更新。

博大网络辞海

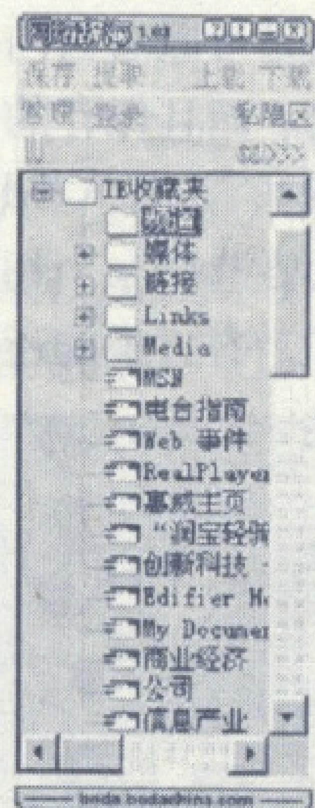
BOOKMARK
版本：1.03+
大小：822kB
性质：免费

平台：Win95/98/NT

下载网址：http://boda.bodachina.com

当你第一眼看到这个书签系统的界面时，可千万不要以为它是什么新版的OICQ啊，它可是一个"网络辞海"。

"博大网络辞海"顾名思义，就是基于Internet的网上书签系统，它可以由用户自行申请和管理喜爱的网站标题与对应的站点地址。



通过这套前后台结合的多功能书签软件，网友们可以把书签放置在博大的服务器上，这样你就可以随时随地地"冲浪"，不会再因上网的地点不同而不能使用自己的个人收藏。

"博大"可以通过"在线"和"离线"两种方式分别进行注册，免费成为"博大"的用户。在线注册就是将你的收藏存放在博大的服务器上，当你上网需要使用收藏夹时，只需登录博大的网站，输入用户名和密码，就能提出你的收藏夹上网冲浪了；离线注册则需要你事先下载"网络辞海"书签程序，第一次运行它时，会看见一个注册窗口，点击"申请"，将会弹出用户申请页面，要求你输入用户名和密码以及联系用的E-mail地址（要确保该E-mail正确，以便在忘记密码时，可以通过它取回），填上所有的空缺后，点击"确定"，完成申请，以后的使用就基本和OICQ相同。每次使用时，只要填上你的用户名和密码，按"登录"就可以进入你的书签记录了。如果你一直都用固定的电脑上网，离线注册这种方式相对来说更加简单、快捷。当然，你也可以同时对"在线"和"离线"都进行注册，这样就两全其美了。

对于"博大网络辞海"的整理工作，全由删除、编辑、修改、移动书签、书夹这几个项目承包了，只要能善用这几项功能，你就可以把你的网络辞海打理得井井有条。此外，它还支持对IE、NetCaptor书签的导入和导出。

每个人都有自己的隐私，"博大"体贴的软件设计充分考虑到了这一点，在菜单上专门设计了"隐私区"。在这里，无论什么人，只要他不知道密码，就没有办法看到你的隐私，尽可放心地将你的秘密存放其中。

A1 Visual Contact

BOOKMARK

版本：1.46

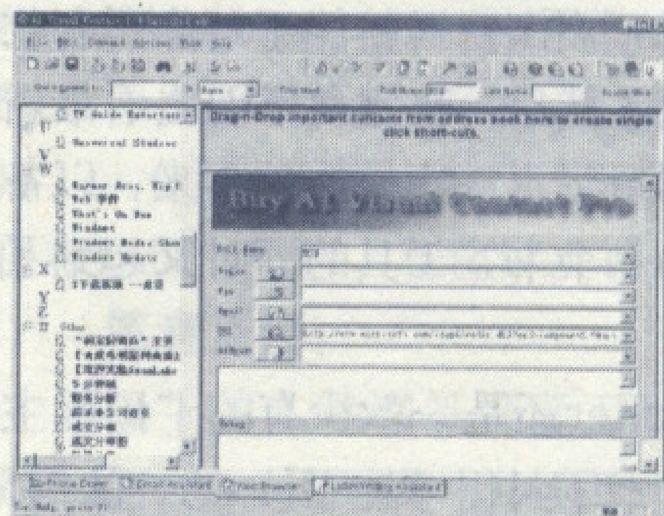
大小：930kB

性质：共享

平台：Win95/98

下载：http:// www.softwarevirtuosity.com/vc/VCSetup.exe

A1 Visual Contact可真算得上是上网冲浪的多面手，是可以管理URL、E-Mail地址的软件。在管理方面，它支持IE和NetScape书签的导入和导出、从OutLook中导入或导出E-Mail地址。同时，你还可以对网址、E-Mail地址、电话号码等多种数据进行编辑，系统会自动按名称（或姓名）的开头字母进行树型排列，非常直观。



它还可以直接集成于浏览器，可以在选定网址之后，直接通过默认的浏览器登录网页；可以直接控制E-Mail收发工具（如：OutLook），进行邮件的收发；更有趣的是，它还能直接调用文字处理软件（如：Word、写字板），并且内置多种信纸类型和书写模式（如：备忘录、传真文稿、朋友间的书信等）及信封模板，极大方便了各种信件、文章的撰写和最终的打印、输出。在通过A1撰写文稿或信件时，可以从Excel中导入数据，而在Word或其他文字处理软件中只需要简单的拖拽即可。

此外，它还支持查询、界面设置等诸多功能。唯一可惜的是，至今还没有相应的汉化包。

WebSite-Watcher

BOOKMARK

版本：3.03a

大小：509kB

性质：试用

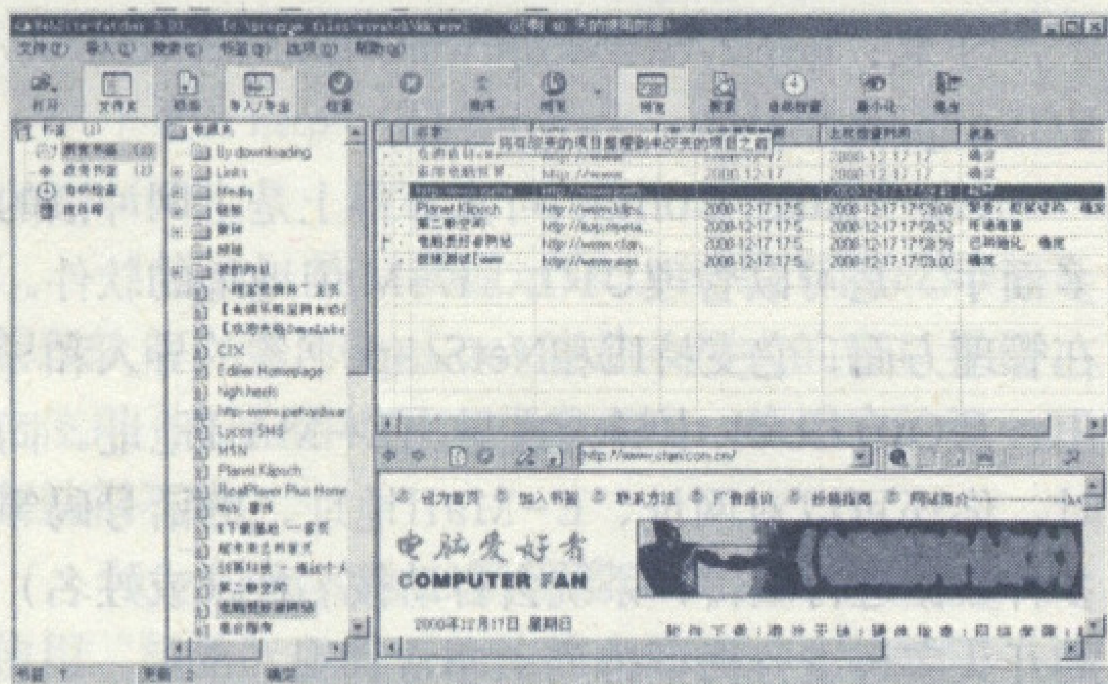
使用平台：Win9x/NT/2000

下载：http://www.aignes.com

这是一款非常有特色的书签管理软件。对于其他一般的同类软件来说，所能做到的仅仅是将网页的网址进行分门别类地保存和管理，至于保存网页页面，以便于日后查阅就无能为力了。在实际使用过程中，由于国内糟糕的网络传输速度，使得完全打开网页往往需要很长时间，打开后又经常会发

现网页没有更新，还是原来看过的信息，这样既花费时间又浪费金钱。

WebSite-Watcher可以将你浏览过的网页加以保存，并且记录网页的更新时间和内容。当日后你准备再次浏览相应网页时，软件就可以通过网页的日期或内容变动来检查你“书签”里所有网站的



更新情况，让你不用开启浏览器就能了解你所有收藏的网页的更新情况，然后再决定要不要去看最新的资讯。更新后的网页将再一次被保存下来，以备你日常查询，在作为一个书签工具的同时又起到了离线浏览的作用。

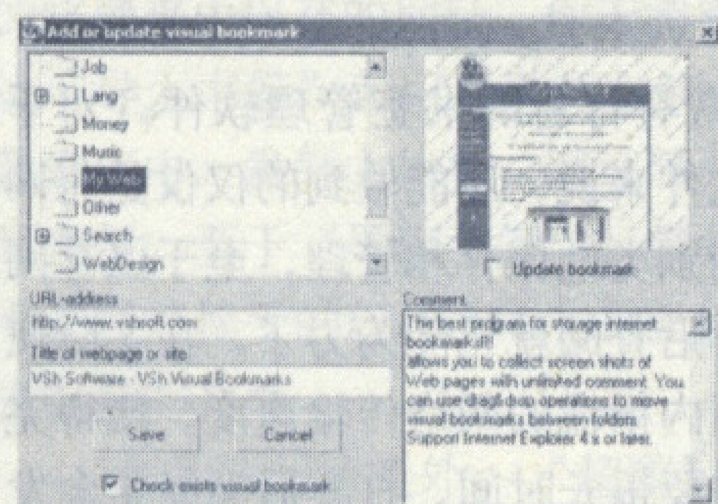
WebSite-Watcher还是一款少有的“国际主义”软件，可以随时切换中、英、西、德、法等5种语言，极大方便了世界各国网络用户的使用。

此外，WebSite-Watcher还有许多“过滤器”可用；支持HTTP及FTP通讯协议；可读入Internet Explorer或Netscape Navigator的“书签”等多种功能，甚至还具有拨号功能。由于功能太多，这里也不多祥述，请对它感兴趣的朋友在使用过程中慢慢体会，我想它一定不会令你失望的。

VSh Visual Bookmarks

BOOKMARK
版本：4.0
大小：2236kB
性质：共享
平台：Win95/98
下载：http://www.vshsoft.com/

对于经常在网上栖息的“虫虫”来说，我相信在他们的收藏夹里一定有很多好东东……但是那么多网址，谁能十分清楚地记住它们的容貌呢？……正因为



这样，有很多不错的网站，随着时间的推移，被你慢慢地遗忘，实在是太可惜了。

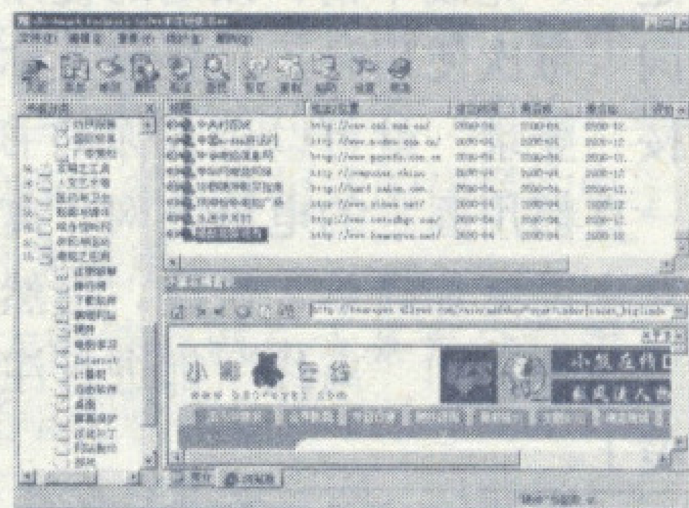
一直以来，用户在记录IE的收藏夹或Netscape的书签时，都只能用文字来作为叙述的工具，时间久了难免会忘记网站的内容是什么。VSh Visual Bookmarks则提供另一种方法，它可以将网站的画面像照相一样照下来，用照下的画面来管理收藏夹或书签，让用户在寻找网站时可以对其内容一目了然，使搜索更为方便、直观。而且保存的方式也非常简单，只需点击鼠标右键，选择Add visual bookmark，弹出对话框后只要选择一个相应的书签文件夹，Save一下就可以了，有兴趣的还可在备注框中做一下简单的文字叙述。

eBookmark电子书签

BOOKMARK
版本：1.5 build 213
大小：911kB
性质：共享
平台：Win9x/NT/2000
下载：http://member.shangdu.net

一个工作于Win9x/NT下的本地和Internet书签管理软件。它的主要功能有以下几点：

1. 可以对Internet书签、E-Mail地址及磁盘文件连接进行分类管理，并提供方便快速的书签查找功能。2. 其自主开发的书签数据管理引擎，支持对数据的并发访问，书签数据操作实时存入磁盘，无需担心断电后数据丢失并且还支持巨型书签文件，最大可达4GB。3. 先进的书签拖放功能，可直接将文件和URL拖放到eBookmark中，免去手工输入的麻烦。更好的IE集成，支持IE弹出菜单来加入书签。4. 可以在后台自动对Internet书签进行有效性验证，免除手工验证速度慢、耗时多的麻烦。最后，eBookmark电子书签可以对书签按分类加锁，防止他人查看你的私人书签。



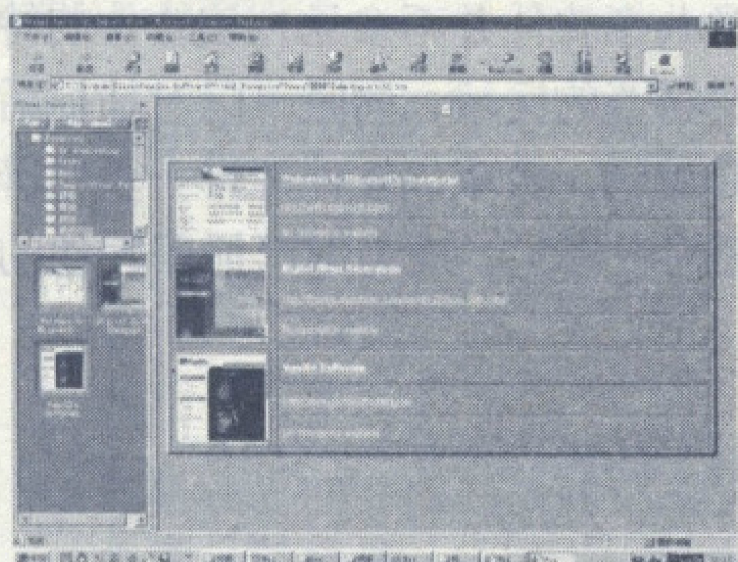
此外，eBookmark电子书签还内建数百个常用的分类书签可供使用，也可方便地修改更新；检验重复书签和方便的查找功能，可以对列出的书签直接进行“删除”、“修改”、“复制”等操作，使整理书签更方便、快捷；程序短小（不算书签只有不到500kB）并无须其他动态链接库支持，占用

系统资源小；内置浏览器，使添加书签更加方便。

Visual Favorites

BOOKMARK
版本：1.2
大小：1392kB
性质：共享
平台：Win9x/NT/2000
下载：http://www.vanillasoftware.com/

Visual Favorites是套与众不同的书签管理程序。它将原本以文字表达书签内容的呆板模式转换成直观的图形化模式，让你不会再有"望文生畏"的感觉，并且还能帮助你在短时间内快速了解网站的大致类型。因为它能将现有的书签文件变成一幅幅的缩略图，在使用时，你只需用鼠标点击缩略图，图像就会放大，在其上方则会清晰的显示网页的名称、网址、收藏和最近一次访问该网站的确切时间。当你看清楚图像中的内容后，你就可以决定是否登录相应的网站，如果需要登录，只需再一次点击图像或图像上方的连接网址即可。



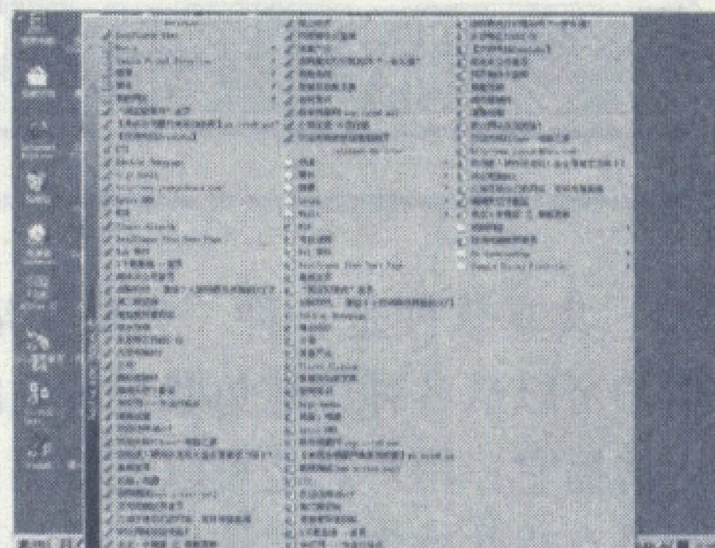
Visual Favorites是以外挂的方式整合在Internet Explorer中，让你使用起来倍感亲切，而且占用的系统资源不多，所以一点也不会造成使用上的负担，当你觉得暂时不想用到它，可又怕它占用到你IE视窗的空间，你还可以将Visual Favorites给暂时关闭，变成工具列上的一个小按钮。

此外，Visual Favorites也具备关键字检索功能，方便用户对网址的查找。由于是整合在Internet Explorer中，所以导入和导出网址的功能也就由IE"代劳"了。我个人认为Visual Favorites事实上是对IE收藏夹起到了一个加强的作用。

Netscape Booki

BOOKMARK
版本：1.22
大小：385kB
性质：免费
平台：Win95/98/NT/2000
下载：http://plaza.powersurfr.com

当你第一次使用Netscape Bookie时，一定会对它有一种非常熟悉的感觉，因为它的收藏夹菜单和Windows"开始"菜单非常相似，而且在系统区你还可以通过点击鼠标右键创建其图标，选择不同形式的菜单外观。



Netscape Bookie是一个跨平台的书签工具。如果在日常上网过程中，你喜欢使用各种不同的浏览器进行浏览，并且保存各种自己所喜爱的网址，那么Netscape Bookie一定可以帮助你。在上网过程中，你只需用鼠标点击系统区的Netscape Bookie图标，就能同时显示IE、Netscape、Opera等3种浏览器的书签（按字母顺序），免除你在转换浏览器时还得担心书签和重复保存网址的问题，帮你解决查询网址的后顾之忧。

笔者点评：

以上的几种书签管理工具，每一款都是那么的出色，各有特点。相对于原先IE、Netscape等众多浏览器自带的书签工具来说，功能和性能大大地增强了，而且还各具特色，一时难分伯仲。但经过一段时间的使用，我感到仙剑书签♀网络极速导航、博大网络辞海、Visual Favorites这3款软件是比较具有代表性的书签管理软件。

首先，"仙剑"拥有一个非常强大的网址数据库，相当于一个离线搜索器。在拨号上网之前你就能通过它找到并且大致了解你所需要查找的绝大多数网站的网址和相关的内容，无需通过网上的搜索引擎，尽可能地节约了上网时间。另外其合理、全面的文件管理方式，使你收藏夹里的文件再也不会"乱七八糟"。

其次，"博大"拥有类似于ICQ这样的在线服务，无论你走到世界哪个角落都能通过网络随时提取自己的私人收藏，并且还具有一定的保密性，非常适合于经常在网吧上网或经常出门在外的朋友使用。

至于Visual Favorites（当然也包括VSh Visual Bookmarks）则是一款非常有特色的书签软件。图形化的记录方式，使你的收藏更加直观，使用起来更加得心应手。

本期介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第6期/BBX/下。

中国共享软件

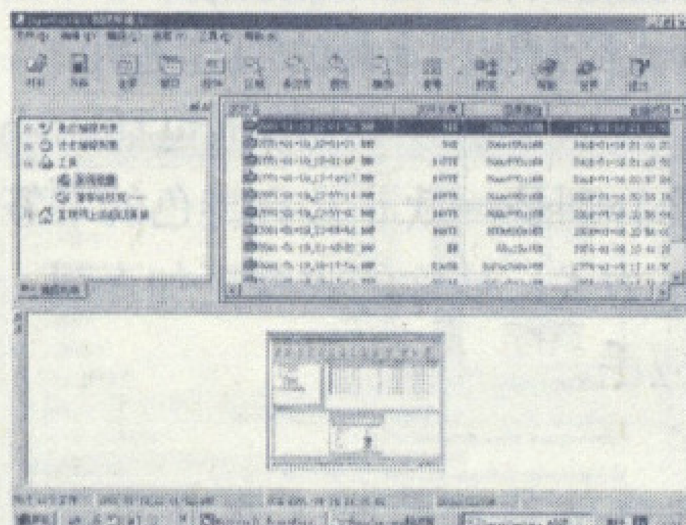
CoCo

共享软件是一种“先使用后付费”的软件，用户可以从各种渠道免费得到它的拷贝，也可以自由传播它。用户总是可以先使用或试用共享软件，如果喜欢并决定一直使用下去的话，作者就希望你能够进行注册。如果你认为它不值得你花钱买，你可以将它卸载。你的注册还将在最大程度上鼓励作者制作出更多、更好的软件供大家使用。用户注册花费不多，却可以给作者带来帮助，使作者可以不断地对软件进行维护和增加新功能。CoCo也是共享软件的作者，切身体会到软件开发中的种种酸甜苦辣，希望大量的软件玩家在使用到自己认为很不错的国产共享软件时，能奉献出自己的一份力，让我们共同创造一个良好的软件发布和注册环境，促进我们国产共享软件的发展。还是一句话，如果你有自己的好软件，别忘了发信到hylwr@sina.com予以推荐。

屏幕捕捉新秀——超级屏捕SuperCapture

版本：2.0
大小：800kB
性质：免费
平台：Windows 9x/Me/2000
作者：小辉
主页：http://www.supercapture.com/
下载：http://www.supercapture.com/download/supercapture20.zip

在使用电脑过程中，我们经常需要把当前屏幕的图片截获并保存下来为己所用。Windows的PrintScreen提供了简单的屏幕捕捉功能，但功能单一，无法任意、连续捕捉。好的软件如Capture Pro等，由于是英文界面，存在着使用上的种种不便。超级屏捕SuperCapture2.0是一个功能强大的32位截图工具软件，运行环境为Win9x/NT/2000。其主要功能有：扩充了Windows的PrintScreen键的原有功能，可实现后台连续捕捉；轻松捕捉全屏图像，捕捉当前活动窗体、屏幕任意物体、任意区域（支持矩形、圆形、多边形等）；对捕捉后的图像提供了方便的操作管理，如图像浏览、复制、删除、编辑、转换等；支持jpg/gif/bmp/png/tif/wmf等多达17种图形格式，多种图像格式可轻松自由转换。

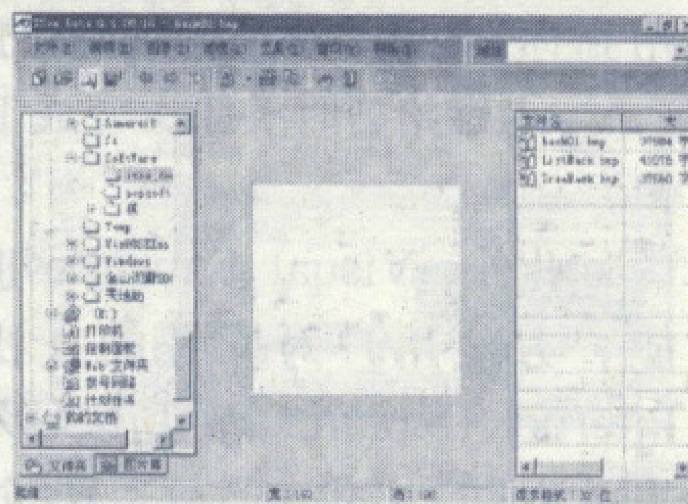


笔者点评：可能是由于技术实现上的原因，国产的屏幕捕捉类共享软件并不多见。该软件的特色在于可捕捉任意屏幕的区域，同时可以对捕捉后的图像进行管理和编辑。希望该软件能进一步完善（如抓取DirectX的图形），成为国产抓图软件的精品。

国人自己的ACDSee——Isee

版本：01231
大小：283kB
性质：免费
平台：Windows 9X/NT/Me/2000
作者：ISee开发组
主页：http://go3.163.com/~fsl/index.html
下载：http://go3.163.com/~fsl/iseesoft/isee_demo00816.zip

这是国人自己建立程序开发项目组，采用Internet方式集合爱好图形编程的程序员进行合作开发的一款图片浏览软件。最新版本的软件支持查看各种格式图片，可以对图片进行基本编辑：改变图片大小、转换图片格式等，可以直接查看DELL、exe中的图标资源文件，可以生成图片说明，多画面浏览等多种功能；支持软件加密和收藏夹。难能可贵的是通过网络，让对图像处理感兴趣的人聚集在一起，共同完成一个目标，这要比一个人的力量大得多，而且最终形成的代码质量也会很高。这样，就可以跨出低水平这一阶段，俗话说：三个臭皮匠顶个诸葛亮。开发小组承诺，在完成这个项目之后，将把它



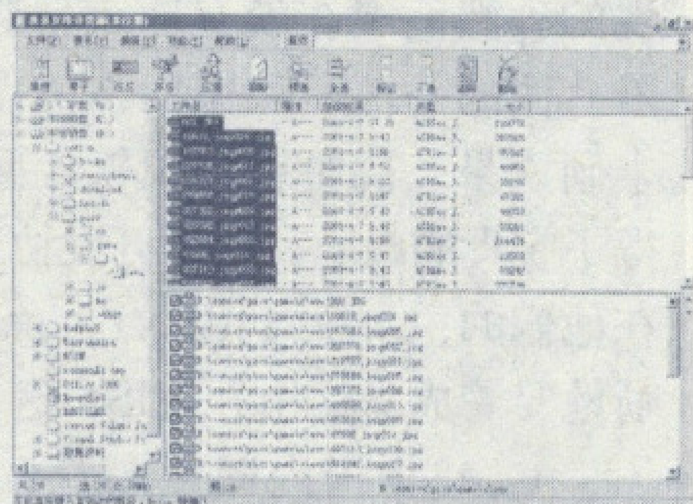
的源代码、说明文件及相关的各种资料完全公开。同时将一些常用的图像读写代码制作成插件（DLL or COM），并公开它的接口标准，使那些不使用VC来开发程序的人也能给软件增加更强大的功能。

笔者点评： ISee是一个软件，更是一种概念，一种理念，一种合作的理念，一种开放源代码的精神。我们经常说，互联网的精彩之处就在于资源之间的免费与共享。正是由于免费和Open Source（开放源代码）的精神，我们创造出了Linux、Napster等一个个互联网上的神话。在这里，CoCo衷心地祝愿ISee小组这个项目能够取得成功，创造我们自己的神话。

小小烦恼巧解决——批量文件设置器

版本：2.2a
大小：1.2MB
性质：共享
平台：Windows 9x/Me/2000
作者：何辉煌
主页：http://glowing.sw163.net
下载：http://glowing.sw163.net/mysoftware/software/fo22a.exe

在Windows的使用中，经常要对批量的文件进行属性更改，例如从光盘复制的文件，要去掉只读属性；有时又要对某些文件，如自写的程序、某些特殊用途的文件等的创建日期进行设置，以保持文档与文件时间的一致性；有时还要将某些文件按要求一一改名，而且方法、要求奇特，数量巨大。所有这些，均是《批量文件设置器》产生的动力，也正是它的拿手好戏。其纯32位编程完全适用于Windows 95/98/NT。新版本增加了目录日期更改（限于NT）、同目录改名复制等功能，性能更稳定、功能更强大。



笔者点评： 我们在该软件的主页上看到一些作者对该软件的看法：正如某些朋友所说的那样，本软件起始没有什么特色，其特色与长处是支持这个软件的朋友在日积月累中对它提出的许许多多宝贵的意见使其成长而形成的。创作此软件的原意其实很简单。当然，《批量文件设置器》在以后的道路上仍然会以"需要"为准绳，发挥它本身的优势，为用户服务，为国产软件出力。一个软件要一下子成为精品是不可能的，需要大家的支持和鼓励以促进它的进一步发展。

图片歌词全部秀——LyricsShow! for Winamp

版本：1.2
大小：700kB
性质：共享
平台：Windows 9x/2000
作者：汪葳
主页：http://www.karaoker.com/
下载：http://www.karaoker.com/package/gsls12.exe

LyricsShow! for Winamp使你在Winamp播放CD、MP3、WMA、MIDI等歌曲时，能看着同步歌词方便地卡拉OK。与其前身LyricsMate不同，LyricsShow! 是一整套歌词工具，包含Winamp传统风格歌词显示模块、AVS内嵌歌词显示模块、人声即时处理模块、歌词编辑器以及数个实用小工具。LyricsShow! 所使用的歌词是加入了同步标签的LRC歌词，完全兼容传统LRC和精确LRC格式。你可以从网络上获得大量的同步歌词资源，也可以用LRC编辑器自己制作，利用歌词秀v1.2中的WVS照片模块还能将自己喜爱的歌手照片加入动态背景中。



笔者点评： 很早就想使Winamp能在播放歌曲的时候也把歌词像卡拉OK字幕一样显示出来，LyricsShow! 使得这个想法变成了现实。该软件提供了大量的小工具帮助你制作和使用歌词，当把你喜欢的歌星图片嵌在Winamp中，同时又有滚动的字幕，是不是有一种迷你卡拉OK的感觉呢？

软件管理好帮手——软件管理专家（FlashSoft）

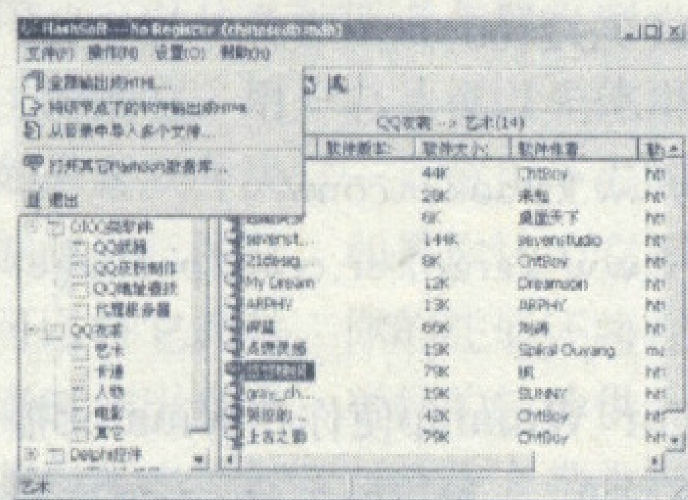
版本：1.03
大小：1MB
性质：共享
平台：Windows 9x/Me/2000

作者：HanyuSoft Studio

主页：http://hysoftware.yeah.net/

下载：http://www.doshare.net/hanyuSoft/download/flashsoft.zip

下载文件的管理有时候是一件挺麻烦的事，特别是像CoCo这样的网虫，每天都要下载大量的文件，而且一股脑地都放在Download目录下面。但时间一长的话，看着这些压缩包，自己也搞不清哪个文件是干什么用的了。本软件就是用来管理这些下载文件的，你只要选中一个软件，将它拖拽到FlashSoft的窗口中，填写一些备忘的信息，该软件就把这个下载软件分门别类地放到文件盒中了。下次需要的话，不用去找，直接在软件中调用就ok了，是不是挺方便的？软件可以从目录中导入文件，可以将软件的详细信息导出成HTML文件，可以从浏览器中直接拖动软件URL，可以调用NetAnts和FlashGet的接口进行下载；支持模糊查询、多语言界面和Skins技术。



笔者点评：通过本软件你可以很方便地知道你下载了什么文件、大小、位置和下载地址以及软件功能等信息。如果你是软件收藏爱好者的话，它也可以作为一个你很好的软件收藏目录，像放书的书架一样，随取随用；对于制作软件光盘来说，还可以很方便地做光盘软件目录；导出成HTML的功能还可以让你做一个属于自己的软件站点，这下再也不用为找不到软件存放的地方而发愁了吧？

发挥鼠标使用极限——路路通（Go!Across）

版本：2.0

大小：67kB

性质：免费

平台：Windows 9x/2000

作者：weedxg

主页：http://go7.163.com/~weedxg

下载：http://go7.163.com/~weedxg/ttcp/software/llt30b.zip

路路通(Go!Across)是一款类似罗技、双飞燕鼠标驱动程序那样的鼠标功能增强软件。它能实现鼠标穿越桌面，识别鼠标划线动作并执行开关光驱，打开资源管理器、控制面板等任务，还能禁闭鼠标、交换鼠标左右键、记录鼠标行程。除了鼠标方面的功能，它还能让用户设置键盘上的“Win”和其他按键组合成快捷键（就像Windows本身就能通过Win+E打开资源管理器）、通过普通键盘上的F2、F4等实现一键上网、限制桌面、排列桌面窗口。还提供了一个快速填表器，方便网上填表工作，以及一个增强剪贴板，能容纳100次文本剪贴的内容而不会相互覆盖。更可贵的是它是一款免费软件。

笔者点评：虽然现在硬件不断发展、更新和换代，但是相信很多人和CoCo一样，还在使用最老式的双键鼠标吧。现在不用羡慕别人的飞燕、4D了，让我们的老式鼠标发挥最后的余热吧。

本期介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第6期/BBX/下。

软件作者专访——ISee小组

记得很多人都说过：中国人是不太适合一起做事情的，一个人是一条龙，三个人就成了一条虫，中国的软件产业也同样存在着这样的问题。中国的共享软件以前也存在过某种形式的合作，但后来好像又不了了之了。尤其是利用网络来实现软件开发的协作，几乎是很难实现的，然而现在就有这么一群程序员，他们怀着共同的心愿，利用网络协作开发技术取得了丰硕成果，同时在中国软件网络协作方面也获得了宝贵的经验。这个开发协作小组就是ISee。在他们的主页上（http://isee.126.com），明晰地写着成立这个开发ISee这个项目的目的：

1.减少国内图像浏览软件重复开发的问题。

2.让自己学到更多有关图像编程的知识。

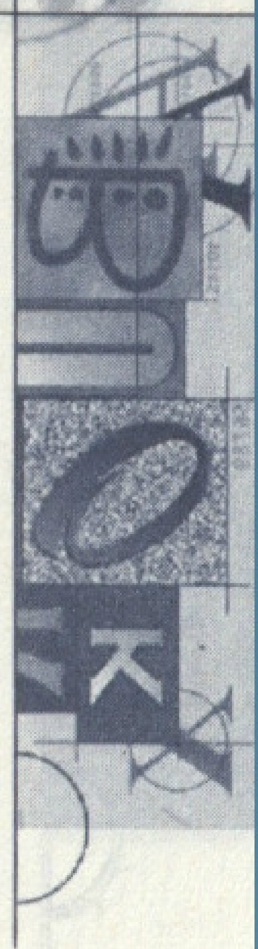
3.获得与他人协作开发的经验。

4.将ACDSee赶出中国市场。

怀着对这群程序员的浓厚兴趣，我采访了他们当中主要的参与协作开发的人员。

闫辉：请问是谁最先开始考虑运作这个合作项目的呢？

ISee小组：这得感谢www.vchelp.net的站长闻怡洋，在去年4月份的时候，他在vchelp上成立了一个合作开发组织——coPatyway，想利用这个组织让程序员合作开发一些准自由软件（开放源



码，但不遵守GPL协议），同时也让本组织的成员相互交流、学习，并锻炼大家的协作能力。如果谁有好的想法，就可以向这个组织申请项目，招聘开发人员，ISee项目就是在这个背景下产生的。很多后来的参与者都是抱着学习编程技术和了解与开发同伴的合作技巧的目的加入的。

问辉：*那么，你们为什么要选择图像浏览软件来作为一个突破口呢？*

ISee小组：因为当初认为开发这一类软件比较简单，技术上的难题基本不会阻碍项目发展。如果我们当初挑选一个做操作系统的项目，我想能够参与的人不会太多，那样就很可能导致该项目夭折。有的参与者对当初coPathway的其它项目都不感兴趣，但是因为想做游戏程序员，所以想在图像处理上打好基础，而且这个项目相对其它几个什么网络监控、Case工具而言比较简单。我们不希望一步到位，而是要一步一个脚印地做下去。

问辉：*我想请问一下，在现在这个图像浏览器遍地都是的情况下为什么还要做这种东西呢？这不是在重复开发吗？*

ISee小组：其实我的目的恰恰是要减少重复。图像浏览方面的软件确实很多，但绝大多数是共享软件，只有少数几个是免费的，而提供源代码的就更少了。这样一来，如果我们做的软件需要支持图像，而且由于各自的源代码都不公开，那么我们就不得不一次又一次地重复开发那些图像代码，所以也就谈不上提高代码的质量了，自然地，这或许也是这类软件多的原因之一吧。它的好与坏只能看制作者的水平高低。如果总是这样，打个不恰当的比方，就好像是我们每个人都在造飞机，今天你造出一架能飞80米的，明天他又造出一架能飞1000米的，但我们永远也造不出F16、麦道80。因为一个人的精力毕竟有限，他不可能样样精通（如果谁否认这样，那他就很可能是样样稀松）。那么，我们应该通过什么手段来改变这种状况呢？我们认为有3条路：（1）合作：通过网络，让我们这些对图像处理感兴趣的人聚集在一起，共同完成一个目标。这要比一个人的力量大得多，而且最终形成的代码质量也会很高。（2）公开：我们完成这个项目之后，将把它的源代码、说明文件及各种相关的资料完全公开。我们走过的路别人就不需要再走了，也就是说，我们要尽量防止重复。（3）标准化：我们将一些常用的图像读写代码制作成插件（DLL or COM），并公开它的接口标准，使那些不使用VC来开发程序的人也能使用。

问辉：*能简要介绍一下合作开发的过程以及是如何保证网上正常协作交流的吗？*

ISee小组：基本而言，就是YZ等几个管理员先讨论基本框架和模块，公布出来大家讨论定型，然后分工合作。对于一个网络协作项目比较理想的交流模式，我想应该有3个部分：即一个WWW工作站点，一个包括所有成员的邮件列表，一个成员通讯表。邮件列表我们现在还没有，如果以后条件成熟了我们将建立一个。

我们用WWW工作站点做为一个平台，在上面发布各种与项目相关的消息及代码，成员将从该站点获取关于项目的各种资料。成员通讯表则提供给每一位成员下载，通过表中成员的E-mail地址，可以实现成员间点对点的交流。邮件列表的作用则相当于一个异步的聊天室，大家可以讨论一些与项目有关的问题。我们还曾想过每个星期在OICQ上开个会，但因为人总到不齐，或没有一个主话题，所以没有成功。

问辉：*我使用了你们开发出来的ISee软件的试用版，发现的确有自己的独到之处，但和ACDSee这个完善的软件相比还有很大的差距，你们认为ISee从技术上有没有可能超过ACDSee?*

ISee小组：有可能，但不会太容易！ACDSee的突出之处是读取图像的速度非常快，甚至该公司已将这个特点作为一个主要的“卖点”来宣传了，ISee如果要想在这个方面超过ACDSee还要下很大的功夫，要对现有的图像读写代码进行优化（算法优化和汇编优化），这就要看我们成员的功力了。另外，我们将对ACDSee比较薄弱的功能进行增强和扩展，比如图像处理，争取在这些方面压过它。

在CSDN的论坛上看到有人说“ACDSee只是个小工具，模仿它很幼稚！”，我却不以为然，或许他可能没有真正做过类似的软件，如果要做到ACDSee的高效率、易用性，不经过长时间的艰苦工作是拿不下来的。我们没有理由也没有任何资本瞧不起ACDSee的程序员。我们以为ISee更应在易用性和功能性上争取超过ACDSee、ACDSee没有图像处理（下转36页）

变形过渡动画一蹴而就

——Morph Man 2000

上海 周克勤

记得好几年前曾在电视里看过Michael Jackson的《Black or White》MTV，其中有一段在多个人脸之间的变形过渡特效给我留下了深刻的印象。近年来，随着多媒体技术的日益普及，这种在两幅图像之间的变形过渡效果在影视或是广告动画方面已屡见不鲜。这里要给大家介绍的是由STIOK公司出品的Morph Man 2000（以下简称MM2000），专门用于制作变形过渡动画。在MM2000中，我们可以通过定位标记物、添加蒙板、调整透明度变化曲线、调整变形程度控制曲线等多种技术方法的综合使用，制作出十分精准的变形过渡动画。

下载与安装

MM2000是继Morph Man 2.01后的最新版本，由于现在发布的是试用版，所以有十五天的使用时间限制，但在功能上没有任何限制。有条件的朋友可以到ftp://ftp1.mydown.com/home2/soft23/mm2000z.zip下载，也可以去STOIK公司的主页http://www.stoik.com。下载的压缩包文件大小为3.07MB，解压缩后运行其中的安装文件，按提示即可顺利安装。

界面介绍及初级过渡动画制作

运行MM2000，由于是试用版，我们需要点击OK按钮才能继续。与其他许多多媒体制作软件一样，MM2000会自动新建一个项目（Project），以后每个动画的所有制作信息都保存在相应的项目文件（mpj文件）中。

项目窗口如图1所示，其中前4个按钮分别用于新建项目、打开已有的项目、保存当前项目和进行打印。接下来一个指向右面和一个指向左面的手形按钮分别用于载入源图和目标图，整个变形过渡动画是以源图开始，目标图结束的。所载入的源图和目标图如果在高度或宽度上不相同，那么在载入目标图时会弹出一个窗口，在其中让用户选择是按照源图的大小比例对目标图进行缩放（Adjust image proportion），还是按照目标图的大小比例对源图进行缩放（Use new proportion）。当然也可以选择对两幅图都不缩放（Don't stretch），而是将其中较小那张的周围以背景色填充（背景色可以自己选择）。另外，还可以直接输入视频文件并选择其中的某一帧作为源图或目标图。源图和目标图载入后都会在项目窗口中显示出来。再后面两个按钮分别为透明度控制按钮和变形程度控制按钮，主要用于控制变形过渡效果，具体的设置将在后文中详细介绍。项目窗口中的最后3个按钮分别为输出选项按钮、保存选项按钮和动画输出按钮。

图 1

除了项目窗口外，在载入源图和目标图后还会出现预览（Preview）窗口、源图（Source）窗口、目标图（Target）窗口。如果上述的窗口没有出现，我们可勾选Windows菜单中的相应窗口名将其显现出来。在预览窗口中我们可用前跳或后退帧的方式来预览动画，也可以在输入栏中输入具体的帧数后按下Go to Frame按钮直接跳至该帧。而源图窗口和目标图窗口主要是用于编辑标记物的。

在最简单的情况下，我们只需简单的3步即可生成一段过渡动画：先载入源图，再载入目标图，最后点击项目窗口中的动画输出按钮即可。但这样生成的动画只能算是过渡动画，而决不是我们上文中多次提及的变形过渡动画。因为整个动画实现的只是改变透明度，使源图渐渐隐没，目标图渐渐显现的过渡过程。这种简单的过渡过程用其他一般的动画制作软件都能轻易实现。而要真正实现源图上特定位置到目标图上特定位置的变形过渡效果，还要用到创建和编辑标记物的方法，这才是MM2000的精髓所在。

精确变形过渡动画的制作

我们若想通过MM2000制作出在源图与目标图的特定位置之间的精确变形过渡效果，并希望对整

个变形过渡进程进行控制的话，就要将下面的4种方法综合运用。

1. 标记物（Marker）的创建和编辑

标记物的作用是将源图中的特定位置与目标图中的特定位置关联起来，从而实现在它们之间的精确变形效果。在源图窗口和目标图窗口中都有一排相同的按钮，从左到右分别为标记物创建按钮、标记物移动及变形按钮、标记物顶点编辑按钮、两点连接按钮和两点分离按钮。当标记物创建按钮处于按下的状态，这时我们可以通过鼠标在图上点击或拖拽来创建各种类型的标记物。所创建的标记物的类型可在创建按钮的下拉箭头菜单中选择，包括点、多边形、直线、矩形和圆形。无论是在源图窗口或目标图窗口中的哪一个上创建了标记物，在另外的那个窗口中会自动出现与之对应的标记物。

点击第2个按钮并选中特定的标记物后，我们可以拖拽鼠标来移动标记物，使用右键菜单中的命令来进行缩放、旋转等操作。默认情况下，在一个窗口中移动标记物时另一个窗口中标记物的位置是不会改变的，但执行右键菜单中的Link命令后可使两窗口中相对应的标记物同时被移动。另外，我们可用Shift键或框选的方法来选中多个标记物，并用右键菜单中的Group命令将它们群组起来，方便以后对它们同时进行操作。要撤销群组就用Ungroup命令。

我们可利用第3个按钮对一些已由多个点组成的标记物（如矩形、圆形或是群组的标记物）中的某一个或几个点进行单独操作。另外，还可以在按住Alt键的同时点击鼠标在由多个点组成的标记物中添加新的标记点。但新的标记点必须建立在两点之间的连线上。诸如矩形、圆形等标记物中的各点之间本身已有连线，对于没有连线的两个点我们可以将其选中后用右键菜单中的Join命令将它们来连接起来。Split命令用于断开连接。

为了获得精确的变形过渡效果，调整标记物往往是比较费时的，所以我们可以用右键菜单中的Export命令将已创建的标记物输出保存起来，用Import命令来导入已有标记物。

另外，在右键菜单中还有Reverse和Swap两个命令，前者用于交换源图和目标图中标记物的位置（注意：只有未群组的标记物才被交换），后者用于交换源图和目标图。

下面我们就看一个标记物的使用实例，如图2所示。

在这个实例中，我们希望将一个阿拉伯人脸

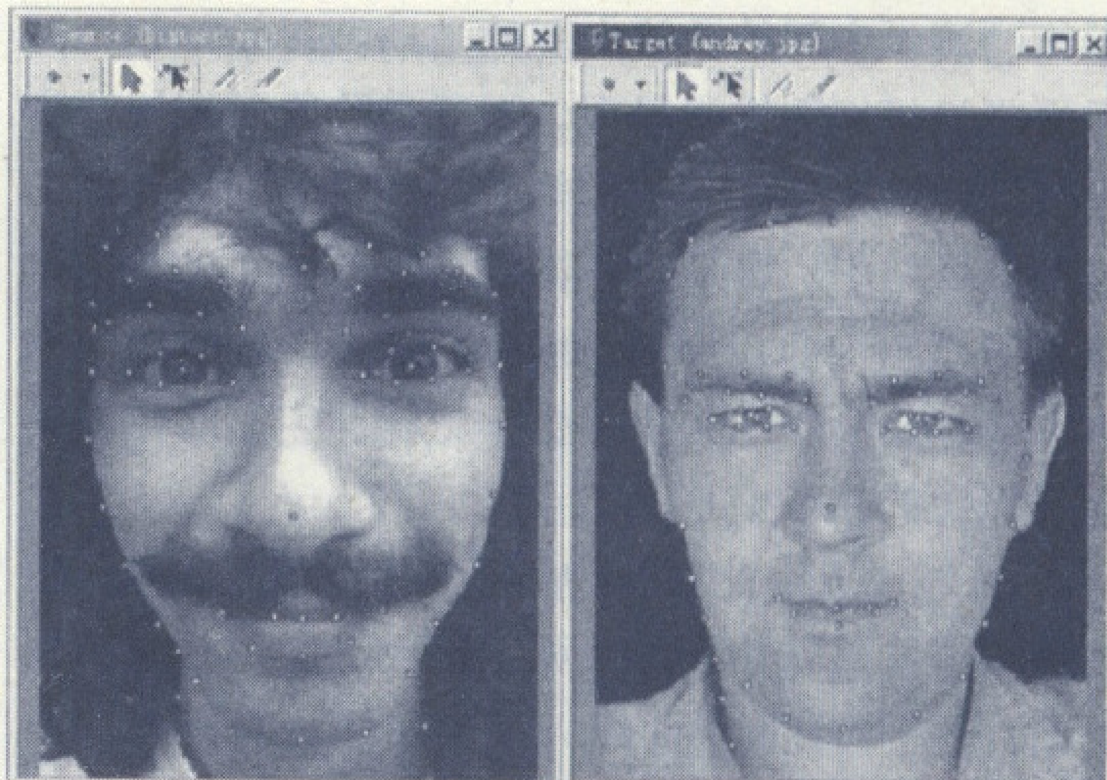


图 2

变形过渡为西方人脸。我们将脸部的一些关键部位（如脸形、眉、眼、鼻、嘴等）都用标记物标识出来，并在每幅图上都调整了标记物的位置，使两幅图中的关键部位都一一对应。调整完后在预览窗口中看看效果，可见在整个变形过渡过程中脸部会十分自然地变形扭曲，逐步精确地进行过渡。

2. 蒙板（Mask）的创建和编辑

如果要想使源图或是目标图中的某一区域在整个变形过渡过程中保持不变，就需要用到蒙板。使用主界面工具栏中Mask字样后的3个按钮可创建或编辑各种形状的蒙板，所创建的蒙板是一个封闭的区域。整个创建和编辑方法与标记物的相类似，这里就不再赘述了。另外，我们可选择Mask菜单中的Mask Properties命令，在弹出的对话框中可选择是蒙板内的区域保持不变还是蒙板外的区域保持不变，保持不变的是源图中的部分还是目标图中的部分。Edge的数值大小决定了蒙板区域边界柔化程度的大小。

3. 透明度控制

选择Edit菜单中的Transparence命令或点击项目窗口中的相应按钮即可打开透明度控制窗口。在此窗口中我们可用添加、删除或移动控制点的方法来调节透明度控制曲线。点击鼠标左键用于添加控制点，点击右键用于删除。曲线的横轴从左到右表示整个动画进程；竖轴从下到上表示从源图到目标图透明度的变化，即最下的位置源图完全显现目标图完全隐没，最上的位置源图完全隐没目标图完全显现。例如图3中上面的曲线实现的是从源图到目标图透明度的

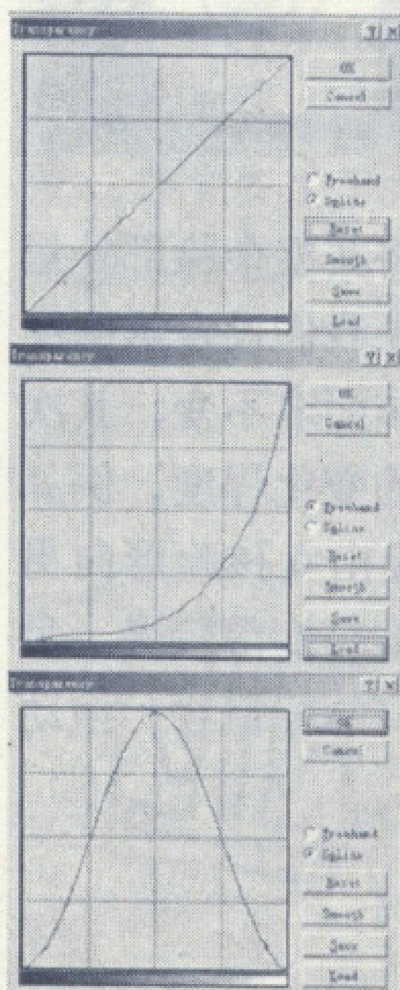


图 3

平均过渡；中间的曲线实现的是动画开始阶段源图慢慢隐没目标图慢慢显现，而后来阶段源图快速隐没目标图快速显现；下面的曲线实现的是先从源图过渡到目标图，再从目标图过渡到源图。如果控制曲线与横轴重合，那么动画中将保持源图的图像内容不变，而改变的只是根据标记物所定义的由源图向目标图的扭曲变形。

另外，选中此窗口中的Freehand可自由改变曲线的形状，选中Spline可创建平滑的曲线。下面的4个按钮用于重置曲线、平滑曲线、保存当前曲线和载入已保存的曲线。

4. 变形程度控制

选择Edit菜单中的Distortion命令或点击项目窗口中的相应按钮即可打开变形程度控制窗口。曲线的横轴、竖轴、控制原理及窗口中的按钮和选项



图 4

都与透明度控制窗口中的相同，这里就不再赘述了。唯一不同的就是这里曲线控制的是由已定义的标记物所确定的位置变形程度。如图4所示，我们

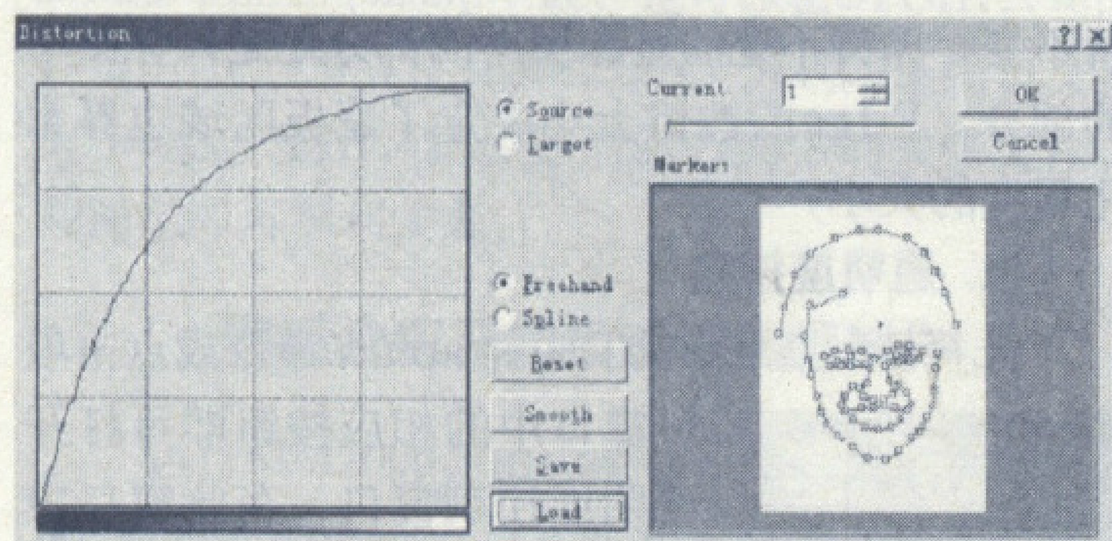


图 5

希望将一个女孩的面容不变，而将其整个脸部外形轮廓改变成一个男人的脸形。首先我们设定透明度控制曲线与横轴重合，即保持女孩面容不变；其次可用变形程度控制曲线控制脸形的变化程度，例如图5所示的曲线可使过渡开始阶段由女孩脸形向男人脸形转变得很快，而后来阶段就转变得较慢。另外，此窗口的右面会显示出已定义的标记物，拖动滑动条可查看标记物的变化过程。

动画的输出

通过上述4种方法的综合运用，相信大家已经可以制作出自己想要的精确变形过渡动画。现在到了将动画输出的时候了，当然在输出前还需对输出选项进行一些设置。

项目窗口中的最后3个按钮分别为输出选项按钮、保存选项按钮和动画输出按钮。点击前两个按钮后，实际上打开的是同一个窗口，如图6所示。

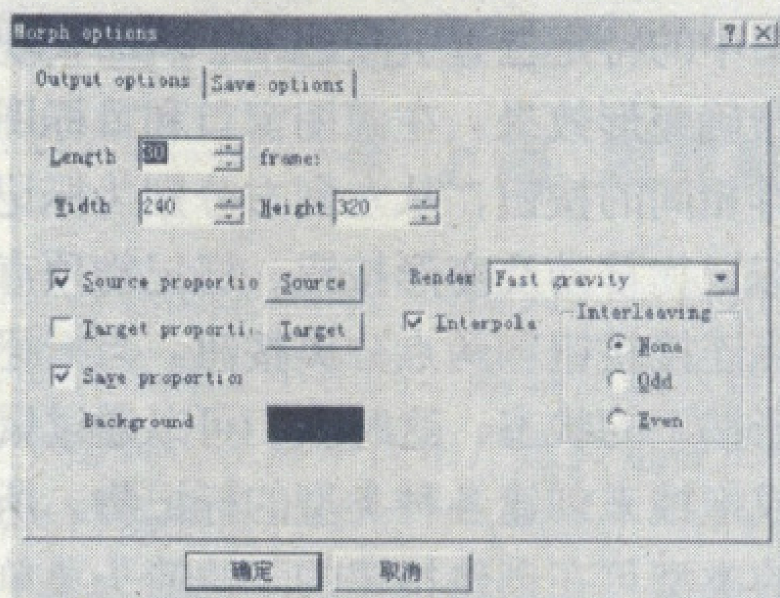


图 6

在其中的输出选项（Output option）卡中我们可以设置动画文件的长度（以帧为单位）、尺寸大小、动画渲染方式及上文中提到的对源图或是目标图的比例缩放控制。其中动画渲染方式共有4种：由Gravity方式和Smooth Triangulation方式产生的变形过渡动画较Fast Gravity方式和Triangulation方式更为精确，但同时渲染耗时也要长一些。另外选中Interpolate可使变形过渡更加平滑。Interleaving下的选项可以设定显示扫描方式：逐行扫描、先扫描奇数行或是先扫描偶数行。在窗口中的保存选项（Save Option）卡中我们可以设定输出动画的范围、开始帧数、每秒帧数（建议不要小于15帧/秒）、压缩方式及色彩（8位和24位）。

输出保存选项设定完后，最后点击动画输出按钮，输入文件名后即可输出动画。MM2000默认的输出格式为avi，所以若想输出为其他的视频格式（mpg，mpeg），则必须手工加上后缀名。另外，勾选Autoplay可在输出后自动播放。

除了上述视频格式外，用File→Create菜单中的命令还可以实现gif动画输出或多种格式的连续图片输出。

写在最后

虽然与专业的动画制作软件相比MM2000在功能上还显得较为薄弱，但MM2000的优势在于它的易操作性和对于一般用户来说还算十分不错的变形过渡效果，这不正是大部分家庭个人用户所寻求的吗？喜爱多媒体特效的朋友们赶快装上MM2000试试吧，相信它一定不会让你失望。



Macromedia发布FreeHand 10

Macromedia公司发布了FreeHand 10。最新版本的FreeHand不仅与Macromedia的系列网页制作工具结合得更加紧密，而且还增加了对苹果电脑公司最新OS X操作系统的支持。

FreeHand 10最重要的特色之一是采用了Macromedia的标准用户界面，这样Macromedia系列软件产品中的界面的所有工具看起来都非常相似，而且位于同一个区域。此外，还有一些重要特色，如新的基于符号的笔刷和笔触功能，可以用任何FreeHand路径来排列一系列对象，也可以沿着路径的长度重复笔触或者拉长它们，还可以控制对象的动作，这样可以在一条路径上实现多个动作。http://www.macromedia.com

Director 8.5将自带3D工具

Macromedia将发布一个3D工具Tron，做为Director 8.5 Shockwave Studio的套件。Tron给Director增加了强大的3D能力，能建立和制作动画的3D模型，具有导入外部3D模型能力，并在程序中添加和修改这些模型，最后使用Director把这些3D模型打包并将其发布到网上。

Adobe推出3D软件

Adobe近期宣布，用于互联网的图形软件Adobe Atmosphere将于今年夏末上市，设计人员可通过它来建立3D网页，使得目前较为呆板的平面图形变成三维立体画面，从而大大增加网站的观赏性和互动性。可将在ViewPoint、Curious Labs及3DSMAX等三维软件中制作的图像输入Adobe Atmosphere中，以创建立体网页。此外，还可用Adobe Atmosphere为网页增加音频功能。该软件的β版可到Adobe网站下载。http://www.adobe.com

Windows Media Audio和Video 8发布

Windows Media Audio和Video 8的最终版本已发布，它可在目前的带宽上实时提供全屏且接近DVD质量的电影。Windows Media Audio 8接近3倍于MP3的音频压缩率，存贮的文件接近CD音质的效果。Windows Media Video 8能在250Kbps的速度、320×240分辨率、24帧/秒的条件下实现接近VHS的视频效果；在500Kbps速率、640×480分辨率、24帧/秒的条件下实现接近DVD的视频效果。数字版权管理器（DRM）技术保护网上播放、下载的声音或视频内容。http://www.microsoft.com/windowsmedia/audiovideo8

Ulead发布GIF Animator 5.0

Ulead公司发布了动画制作软件GIF Animator 5.0，这一世界领先的GIF动画制作软件提供了多方面的增强功能，使得动画制作和优化处理更为顺手，且全新的真彩对象允许用户更快捷地建立和制作多动画对象，还支持外部图像编辑器的自动刷新，支持输出Flash（SWF）、AVI、MPEG和QuickTime电影，并可生成能自行播放的EXE动画程序。http://www.Ulead.com

夏普推出儿童动画片制作软件

夏普推出使儿童和初学者也可以轻松制作动画片的电脑软件EVA Animator Kids Ver.1.0。该软件的特点是：中间不生成小插图，通过配合播放时间同步移动插图上的线条；与GIF动画相比，数据量也缩小了1/20左右；不直接将用户绘制的插图作为画像数据保存，而是将线的位置及宽度、线周围部分的颜色等信息作为矢量数据保存从而减少了存储容量；可以在动画片中加入自己的声音；配备有用于在网上发布动画片的HTML文件自动生成功能；只要安装了免费插件EVA Animator Plug-in，就可以播放这类动画片。http://www.vector.co.jp

业界动态

Dreamweaver4快速入门

——用Dreamweaver 4.0安家立页（一）

在波涛汹涌的网络浪潮中，不甘落后的朋友自然也有一试身手的冲动，就个人而言制作主页便是一种弄潮方式。能制作网页的软件很多，那么该如何选择呢？在回答之前，让我们先想一想在网页中都能见到些什么：文字、超级链接、图像，这是最基本的要素，更精彩的还有各种动态效果和交互动画。那么什么软件能最佳地实现这一切？答案是用Dreamweaver 4.0。它是一款所见即所得的网页编辑软件，由多媒体业界霸主Macromedia推出后立即风靡起来，至今势头不减。下面我们就来用Dreamweaver 4.0制作一个自己的"网上之家"。

认识Dreamweaver 4.0

一个典型的Dreamweaver 4.0操作环境包括如图1所示的几个部分。

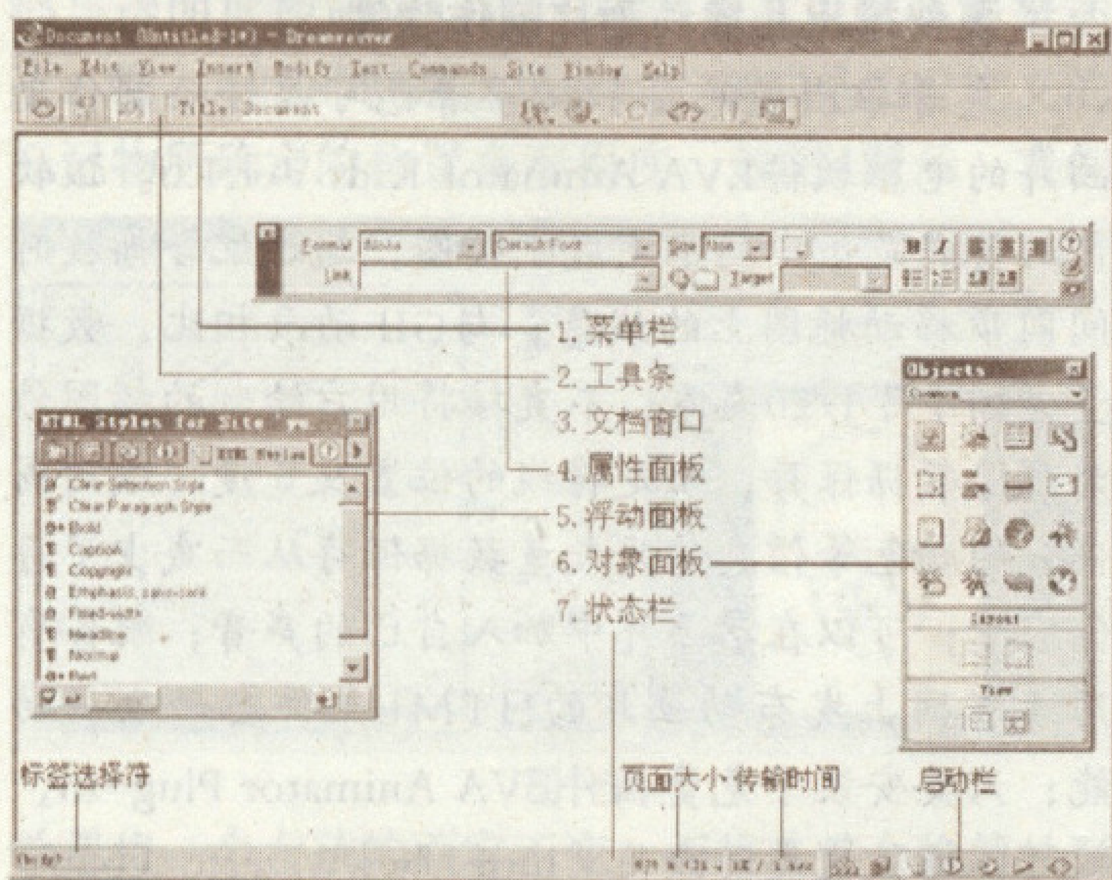


图1 Dreamweaver 4.0界面

它们分别是：

菜单栏：通过下拉式菜单可执行命令，几乎所有的工作都可通过菜单来完成。

工具条：包含一些按钮、弹出菜单及标题项，可通过不同方式查看文件窗口。

文档窗口：显示当前所创建和编辑的网页内容。其中的静态元素与页面显示效果一致，如需预览包含动态及交互元素的页面，可按F12，程序会打开浏览器，显示网页效果。

属性面板：显示文档窗口中选中对象（如文本、图像、表格、层等）的属性，并且允许对它们的属性进行修改。

浮动面板：是一个工具集合的控制框架，可以将各种浮动窗口、面板和检视器放置其中，只要点某一标签即显示相应的面板，必要时还可以将其拖出成为独立的面板。

对象面板：包含了多种不同类型的按钮（点右上的倒三角，会出现一个下拉菜单，可在各种类型中切换），用于在文档中插入图像、表格、Flash动画、邮件地址、框架等对象。

状态行：包括多种功能区。

标签选择符：通过选择标签来显示当前插入点位置的HTML源代码标记和被选中标记在文档中对应的内容。

页面大小：可以像素为单位迅速改变页面的分辨率。另外，通过拖动文档窗口边框改变窗口大小时，其数值也会发生变化。

传输时间：显示当前页面的大小及使用28.8k的调制解调器时下载所需的时间。

启动栏：一些常用的命令组合。点击即可打开对应的面板，使用它们能大大提高工作效率。

上述各种面板都可通过Window菜单打开或关闭。

下面我们将讲解一个主页制作的全部过程。

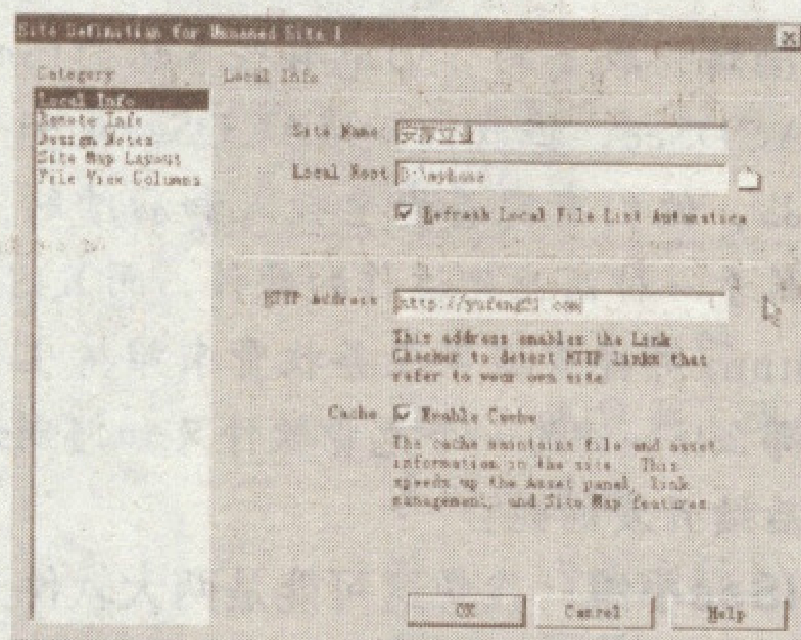
在电脑中"安家"——创建站点

可以使用Dreamweaver来创建单个网页，但要"安家立页"，就要将一些单独的网页组合起来，成为一个"家"（站点）。用Dreamweaver可以首先在自己的电脑上创建本地站点，有其强大的站点管理功能作后盾，就可放心地将"家"做大，而不是将自己的头弄大……

1．首先在电脑中建立一个文件夹"D：\myhome"。这可是你存放主页的地方，也就是在本地电脑中的"家"。

2.在右下角的启动栏中点[图标]，或在菜单中找到命令：Site→New Site（站点→新建站点），弹

出Site Definition for（定义站点）对话框，如图2所示。


图2 定义站点

我们可在Local Info项中输入以下相关信息：

在Site Name（站点名称）的输入框中，输入新站点的名字“安家立页”。

在Local Root Folder（本地站点目录）输入框中，指定这个本地站点文件存放的目录，旁边有一个□图标，点击它可以在电脑中选择目录。也可以直接在输入框中输入前面建好的“D：\myhome”路径。

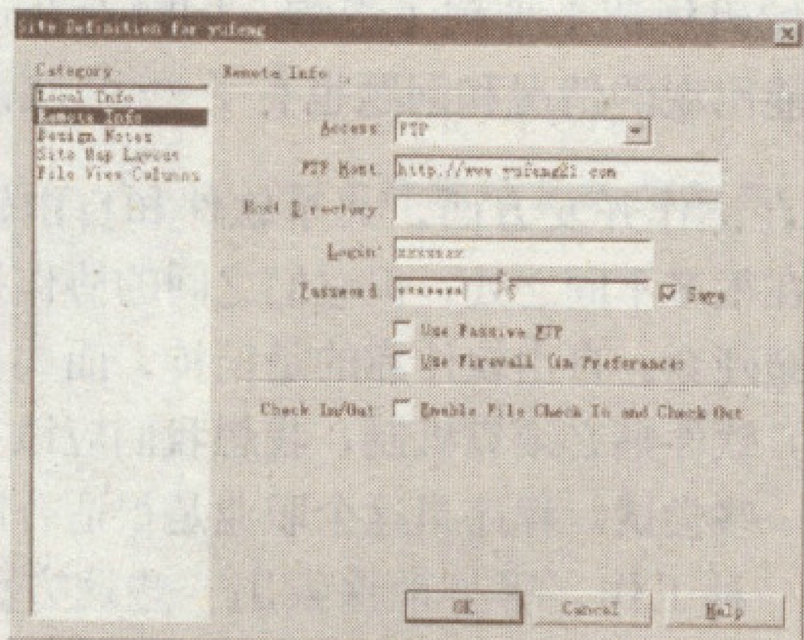
接下来有个Refresh Local File List Automatically（自动更新本地文件列表）的选项，定义是否需要在每次把文件拷贝到站点时自动刷新本地文件夹的内容。

最下面的输入项是HTTP Address（HTTP地址），填入一个域名或者固定的IP就可以了。

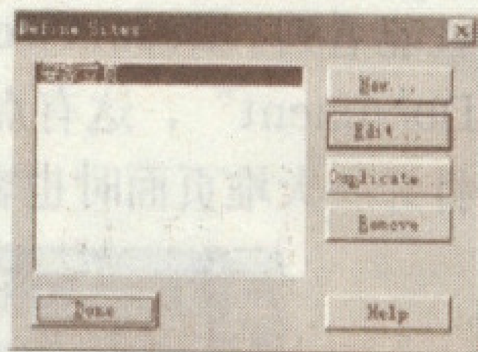
最后是Cache（缓存）选项，表示是否需要Dreamweaver产生一个本地缓存来提高站点链接管理时的运行速度。

根据需要将其它选项设置好后，点“OK”就完成了本地站点的设置。

3.单击种类列表框中的Web Server Info（Web服务器信息），出现服务器信息对话框，在服务器种类列表框中，选择FTP；在FTP主机中，填入你申请主页存放地的主机FTP地址、用户名、密码等，如图3所示。


图3 服务器信息

4．单击“确定”按钮，这时会弹出一个对话框，询问你是否使用缓冲区来加快网页的读取速度，可根据自己的喜好选择“是”或“否”。最后则会弹出一个如图4所示的对话框，单击“Done”（完成），就完成了建站工作。

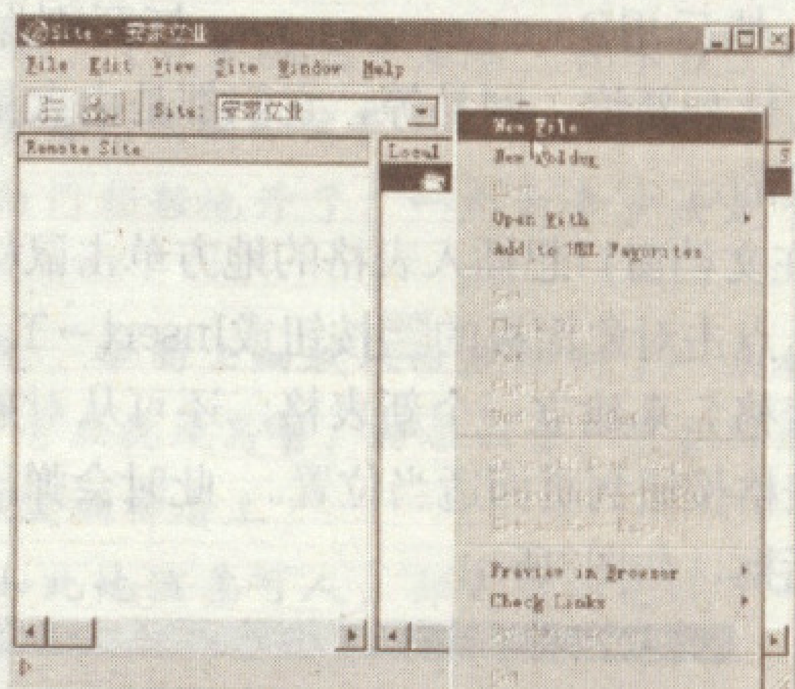

图4 定义站点

“立页”过程

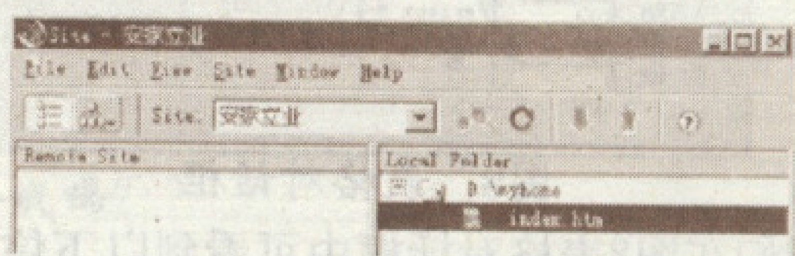
上面我们已在电脑中建好了没有任何内容的“家”，我们将主页定位为网页制作之家，下面就为“家”添砖加瓦。

步骤一：新建网页

我们先在站点管理器右边的本地文件夹“D:\myhome”中单击鼠标右键，弹出如图5所示的菜单，选择“New File”（新建文件）选项。


图5 新建文件

将文件命名为Index.htm，如图6所示。


图6 命名首页

另外，我们也可从主菜单中选择“File”（文件）→“Save”（保存），在弹出的对话框中，将空页面保存在你已定义好的文件夹D：\myhome中，命名为Index.htm。这是网站的首页——就像你家的门，输入网址后将自动打开这页，然后再通过超级链接访问其它页面。

步骤二：编辑页面

在站点管理器中双击“Index.htm”这个文件，进入编辑页面，在工具条的“Title”项输入网页标题“安家立页”，如图7所示。

提示：这个“标题”可不是页面中的标题，它出现在浏览器顶端的标题栏，在页面还未打开时

就能看到。Dreamweaver中默认的是“Untitled Document”，这有点像商业招牌，当访问者同时打开一大堆页面时也容易辨认。

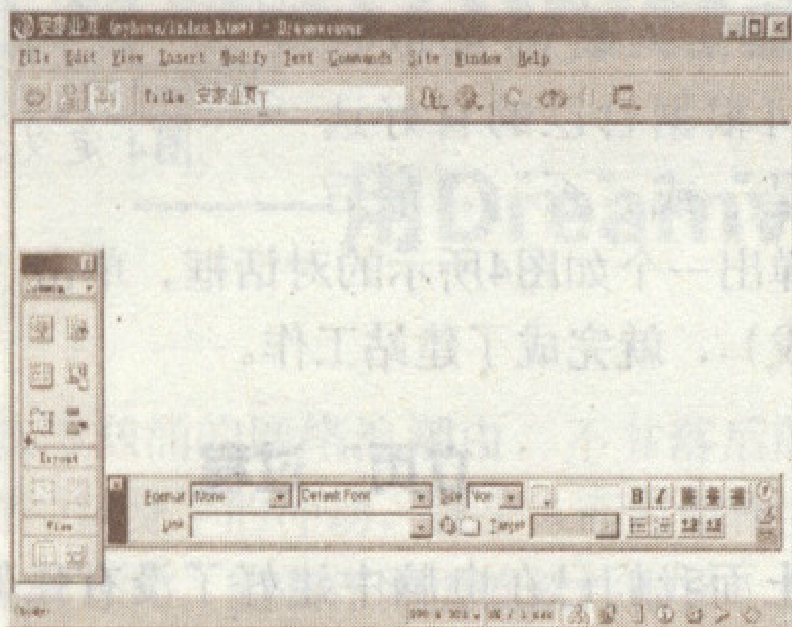


图7 安家立页

步骤三：插入表格

表格是一种非常强大的页面设计工具，可以利用它在主页上对文本及图像等元素进行更为合理的布局安排。我们可以分析一些著名站名的首页（用浏览器打开页面后，选择菜单命令：文件→另存为，然后用Dreamweaver打开刚保存的页面），比如新浪、网易等，它们都是由大量表格组合而成的。

在文档窗口想插入表格的地方单击鼠标设置插入点。点击对象面板的▦按钮或Insert→Table（插入→表格）来建立一个新表格；还可从对象面板上拖动表格按钮到页面适当位置。此时会弹出插入表格对话框，如图8所示。

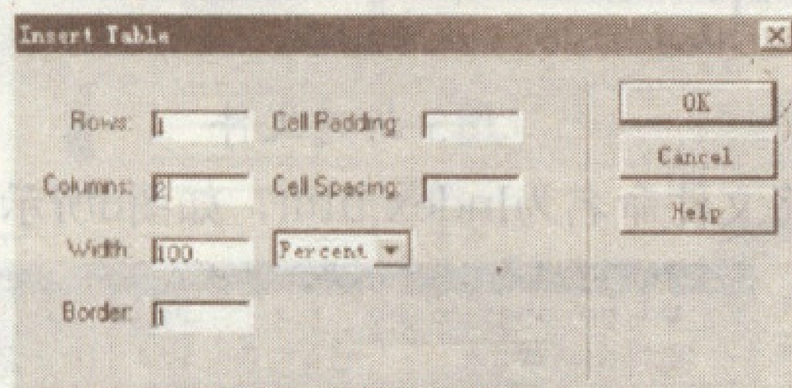


图8 表格对话框

我们在图8表格对话框中可看到以下信息：

Rows（行）和Columns（列）：指的是行和列的数目。

Cell Padding（单元格边距）：指的是单元格内容与边框之间的距离（像素值）。

Cell Spacing（单元格空间）：指表格之间的空间大小（像素值）。

Width（宽）：指表格宽度，可以用pixels（像素）或percentage（百分比）来表示。当文本、图像的宽度需要精确表示时可以用像素值。为了适应浏览器不同的分辨率设置，也可以用百分比来设列宽度。

Border（边框）：指表格边框的像素值。

（待续）

（上接29页）功能，这是我们想方法压过它的一个方面。

闫辉：我看到你们中有些人认为ISee可以超过ACDSee，但我们知道ACDSee是一个公司的产品，他们有完善资金投入和后续的支持服务，属于一种商业化运作的软件，而且ISee又无法像linux那样靠提供服务收费来维持生存和发展，那么ISee作为一个免费软件又如何创造价值保证后续开发的呢？

ISee小组：我想这可能是两大软件开发模式的区别，商业软件靠的是封闭源代码、向程序员支付高薪的办法来延续软件的版本，而自由软件则是开放源代码、不向程序员提供报酬的办法来延续版本，其中开放源代码是关键的一点。在Eric的经典文章“大教堂和市集”一文中，简要描述了一些保持软件版本延续的方法，比如频繁地发布源代码，尽早地发布源代码等等，目的就是要让那些潜在的后续开发员尽早地熟悉当前开发员的思路，当出现人员空缺时就比较容易找到替补人员了。

还有一点对于软件延续是很重要的，就是自由软件的开发者为的不是金钱，而是一种兴趣、精神甚至信仰。比如我，在工作之余写ISee的代码就是一种享受，任何人都没有权利阻止我进行这种享受，我想参与了ISee实际开发工作的成员可能都有这种倾向，这也许是自由软件发展的根本动力吧。

闫辉：看来你们的合作应该是比较顺利的吧，你们觉得从这次协作开发中得到的好处有哪些？

ISee小组：认识了很多的朋友，看到了很多不同风格的代码，学习了他们的很多长处，对网络合作的认识加深了。如果我们做了一个国内成功的GNU软件，对我们国内自由软件的发展也能起到一个推动的作用。我们不仅在技术和编码规范上受到了影响，同时对合作开发中可能出现的情况和问题也有了一些理解。

在协作开发方面，共享软件和自由软件可能存在很多不同之处，但它们之间的协作经验不能生搬硬套。自由软件靠的是精神，而共享（或商业）软件则必须靠机制，我想我们应该在这方面作一些尝试。程序员这个职业是很适合网上协作的一种工作，尽早地探索出一些这方面的经验，这对中国软件业也是一种贡献吧。

门派：大众软件

驻地：地下室（详情：不知，江湖传言，所居地，云深处。）

掌门：黑暗

派别：亦正亦邪

武功：不明

事迹：不明，传说不少，似是而非，无法考证。

武林重要级别：AAAAA

从来没有见过春天还漫天飘着“雪花”，可惜的是春天的“雪花”没有冬日飘雪的那一丝凉意。

夜色轻轻荡漾开来，我的世界恢复淡泊。地下室增添了一层淡淡闪烁的银鳞，它来自天穹上轻洒下的数缕寂寞的月光。于是我取出一本书，并不看，而是轻轻地抚摸着，慈祥的目光就像是在看着自己熟睡的孩子……



地下室尘封已久的门轻轻地开了，一个打伞少女走了进来。

她的伞染成绛朱色，伞面上细腻入微地绘制了一朵层层绽开的百合花。伞下青丝挽成高髻，粉靥似雪，朱唇鲜红欲滴，柔顺的刘海垂在淡烟柳眉上。

在我眼中，她是如此地温柔可人，却突然幻化成了一团不可捉摸的影子。

她没有收起那把颜色浓艳的伞，只是盯着我手中的书淡淡地说：“我要你的书。”

我端起茶杯（没有酒杯，暂时代替一下），喝了一口，含住，让那股苦涩在口中慢慢扩散。

她的眼眸亮得灼人，说：“你愿意给我吗？”

茶水愈变苦涩，我没有答话，只是取出一本，递给她。

这举动像一个暗示，她垂下长长的眼睫，皓齿咬住朱唇，接过我递过去的书，欠身婷婷走出了地下室。

我添倒在一旁，目送一朵凄迷美丽的百合花飘飘渺渺地消失在夜雾里，又倒了一杯茶……

2001年6月1日，《大众软件》100期特刊闪亮登场，“硬件评析”届时推出《新世纪装机指南》，10款经典配置中必有适合你的选择。敬请期待！

小玄

xuan@popsoft.com.cn

家用喷墨打印机选购指南

上海 陈云洲

彩色喷墨打印机开发至今，已在市场上占有举足轻重的地位，这得益于它的日益提高的生产技术和相对低廉的市场价位。在实际应用中，喷墨打印机的技术优势主要表现在相对较快的打印速度、接近照片质量的彩色打印和清晰的文本打印，而这些则足以满足家用和低端商用对打印精度与速度要求不很高的需要。同时，价位上的优势，也足以弥补它相比于激光打印机在技术方面的距离。此外，在打印介质的选择上，喷墨打印机也具有相当灵活的处理能力，既可以打印信封、信纸等普通介质，又可以打印各种胶片、照片纸、卷纸、T恤转印纸等特殊介质。

由于喷墨打印机在以上方面的优势，在针式、喷墨、激光三种打印机中，喷墨打印机无疑是家庭用户的最佳选择。今天，打印机作为一种极有用的输出设备也正被越来越多的广大家庭用户所接受，普及率也日渐提高。也许你正打算购买一台喷墨打印机，却发现市场上的产品种类繁多，对于这些各有特色的产品确实是难以取舍。你也许更会迷惑在厂商的华丽的宣传之中。本篇旨在客观地将一些种类的家用喷墨打印机的不同特色介绍给你，希望能够帮你选到一台真正适合你的打印机。

技术分析篇

目前喷墨打印机的生产厂家主要有Canon（佳能）、HP（惠普）、EPSON等。市场上的喷墨打印机大多采用液态喷墨方式。同时，由于喷墨的具体过程不同，又可分为HP、Canon使用的气泡式和EPSON使用的压电式。两种方式各有特色，但由于压电式技术不需对墨水进行加热，这也就避免了气泡式中高温下墨水的化学性质容易改变和墨水微粒的方向与体积不易掌握的弊端的发生。但只从这一方面来说，也并不意味着压电式打印机在整体性能上技高一筹，因为通过现在较为先进的墨水技术，只要使用原装墨水，这一弊端还是可以克服的。

另外，在墨盒设计上，现今普遍采用的是四色双墨盒方式，即同时安装一个黑色墨盒和一个三色彩色墨盒，并可在打印黑色与彩色区域时实现双墨盒的自动切换。这样做的好处是省去你使用单墨盒打印机时来回更换彩墨与黑墨的麻烦，也可避免用彩墨打印黑色区域所造成的不必要的浪费。

此外，几家公司的不同型号打印机又都具有下列特色功能：

EPSON：EPSON公司推出的智能墨滴变换技术能根据不同的色彩浓淡区域自动变换大（19pl）（1pl =10-12升）、中（11pl）、小（6pl）三种尺寸的墨滴，使墨滴在每一颜色区域都能实现最佳配置。在色彩较浓区域喷出大墨滴，加快了打印速度，同时特别微小的墨滴也更易达到打印图片时所需要的高分辨率。另外，他们还推出了PhotoEnhance4图像增强功能，主要作用是帮助普通家庭用户也可轻松实现对一些本身色彩和效果不很理想的图片的技术处理，从而弥补图像本身的缺陷。另外，EPSON打印机特有的速干墨水可以确保墨水在普通纸上打印时不起毛边。但同时，很可能是由此而造成的EPSON打印机易堵墨现象，使这项技术不知是福还是祸。

HP：HP公司则推出了第二代照片色彩分层技术，即“富丽图Ⅱ”（Photo RetⅡ）技术和第三代智能色彩增强技术(Color Smart Ⅲ)。“富丽图Ⅱ”是使喷头喷射出肉眼看不到的10pl的极小墨滴，实现在每个像素中产生更多种变化，从而体现出成百上千层色阶的变化，使得在普通纸上的彩色打印效果大幅提高。第三代智能色彩增强技术是用户不用费心去调各项打印参数，而能轻而易举地在各种打印介质上打印出最佳效果。同时，为了获得更高的图片打印效果，某些型号的HP打印机还专门配备了照片墨盒。主要是将一个特别型号的照片墨盒替换在原来黑色墨盒的位置，从而通过颜色数目的增加使色彩更丰富，达到照片般打印效果。

Canon：佳能公司的墨滴调整技术与EPSON智能墨滴变换技术相类似。它可以在同一打印头里喷出普通大小和一半大小两种墨滴。但是实现这一技术的方法却与EPSON有所不同。这种新式打印头设计了两个加热器，一个加热器喷射较小的墨滴

或两个加热器一起喷射一个普通大小的墨滴。两种墨滴结合在一起就可以产生更细致的更高品质的输出。同时，由于佳能公司的特殊背景，其打印机的墨水品质应该说是站在一个较高的层次上的。

打印介质是墨水的载体，墨水的研发也从纸张开始。像HP公司在长达二十年对墨水进行的研究中，对300多种纸张进行了实验，通过对比分析各种纸张的纤维强度，权衡墨水的ph值、粘度、表面张力、滤过性及吸收性等指标，才研究出专用墨水。然后还要进行35项各种性能的测试，其中包括光密度、耐水性、耐光性、耐涂抹性、打印质量渗色性等等，使墨水不仅在使用安全性上符合BLUE ANGEL标准，而且有持久的保持性。

对于使用过程中残墨的处理，以及墨水长期使用后的可恢复性及短期停用后的活跃性，一直是各厂家面临的难题。目前HP开发的专利产品有望使打印机由于喷嘴的脏污、停用后形成的污迹、灰尘等造成的打印质量缺陷等问题得到解决。服务器不仅起到擦笔、盖笔、接存残墨的作用，而且对打印机的再次使用后的打印质量及打印机的长期寿命周期中的性能稳定性都有了保证，提高了打印机的使用寿命。

作为打印机维持生命的血液——墨水，在打印使用中起到至关重要的作用，所以挑选打印机的同时最好也要坚持使用原装的打印机的墨水。

选购标准篇

选购一台喷墨打印机可以参考的数字指标很多，而对于普通用户来说，总会感到抽象而难以理解。而如果您不了解的话，没准就会被厂家那天花乱坠的广告吹得辨不清东西南北，下面就带你一起认识一下这些参数指标：

1. 打印质量

衡量打印质量主要是通过分辨率，单位是dpi（dots per inch）。分辨率越高，图像自然越清晰。然而分辨率也并非代表一切，因为较高分辨率的意义在于，对提高图片打印质量确实有益，而一般的打印文字达到360dpi×360dpi，对于人眼来说不会有很大分别。另一方面，大多数打印所能达到的最高分辨率都是必须与专用打印纸相配合才能实现的，而专用纸的价格的确不菲。此外，通过优化的算法，也是可以在一定程度上弥补打印分辨率的不足的。因此，你也许就会发现，不同品牌的打印机，也许价格相差不同，分辨率却有很大差别。实际上，它们在普通纸上的打印效果相差无几，而在文字打印上，分辨率似乎已经不再主宰打印质量了。

2. 打印速度

对于家庭用户，速度的意义其实并不很重要，因为我想家庭用户毕竟不会每次都进行上百页的打印，而每次所打印的屈指可数的几页，家庭用户完全不必对打印速度太过计较。当然，也还要告诉你，通用的打印速度单位是PPM（pages per minute）。

3. 打印成本

一般来说，打印成本主要包括纸张和墨盒两方面。在纸张上，选购各种品牌的打印机所需打印介质的价格相差不大，所以主要比较的就是墨盒的价格了，但应注意一点，即你不仅应注意到墨盒的实际价格，还应注意到墨盒体积所带来的打印总张数的区别。

4. 售后服务

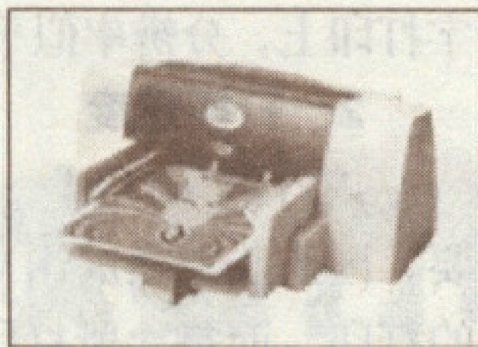
售后服务主要包括便捷的产品维修、及时的驱动更新等方面，现今市场上的几家大公司，应该说做得还是不错的，基本上都有一年的保修和及时的网上驱动更新。

产品分析篇

以上谈了各家打印机在技术上的不同特点，也帮你认识了与打印机相关的各项参数指标，但是，作为一名消费者，你要购买的毕竟还是一台完整的打印机，而不是它的某一方面。下面呢，我就将向你介绍一下不同品牌不同型号打印机的各自特点，供你参考。同时，由于已经介绍的双墨盒打印机在技术上的优越性，它将成为今后喷墨打印的必然趋势，因此本次列入对比分析中的打印机皆为双墨盒打印机。另外，由于本文的范围被界定于家用喷墨打印机之内，所以即将在下文向你介绍的打印机的价位被界定于1600元以下。

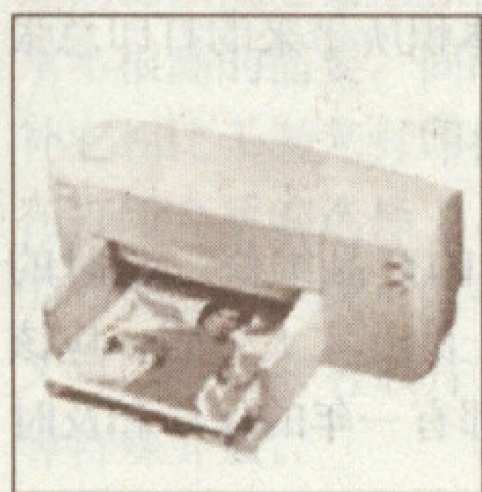
HP（惠普）

DeskJet 640C：从外表上看，这款打印机给人一种厚实、沉稳的感觉，乳白色的机身，配以深兰色的上盖，也给人一种大方的感觉。这样的一种外部风格与惠普公司的一贯作风是相吻合的。在打印速度上，黑白每分钟打印6页，彩色每分钟1.5页。兼备并口与USB接口。使用了第三代智能色彩增强技术(Color Smart Ⅲ)，从而实现了自动调整颜色配置。打印质量上，在文档打印方面极为出色，即使在草稿模式下，黑色依旧极为纯正，笔画也很流畅。而令人遗憾的是，它的图像输出就没有如此出



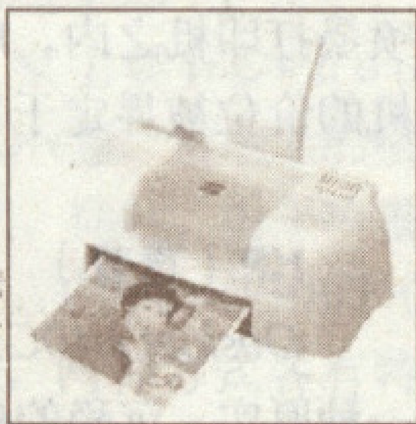
色了。另外，它的缺点还表现在打印时噪音过大了一些。总而言之，以其800元左右的价位，对于那些对打印质量要求不很高且以文档打印为主的朋友来说，它应该能够堪称一款性价比极高的打印机了。

DeskJet 840C：惠普公司出品的另一款产品，市场定位于小型办公领域，但同样适合于家庭用户的高端应用。在外表上，机身全部为乳白色，外型上则是方方正正的，依旧是惠普一贯的沉稳作风。它采用了"富丽图Ⅱ"（Photo RetⅡ）技术，所以，相比于前一款打印机，它的打印分辨率虽然也是600dpi×600dpi，但图像打印时的质量已有所提高。另外，噪音也显得小多了。恐怕是出于同门的原因吧，它的文档打印质量也是极为出色的。打印速度上，文档打印为8PPM，彩色打印为5PPM 。但从整体上说，以其1400元的价格，同前一款机器相比，它在性能上的提升确实没有它在价格上的提升多得多。所以，这款打印机还是更适合于对性能有较高要求的用户。

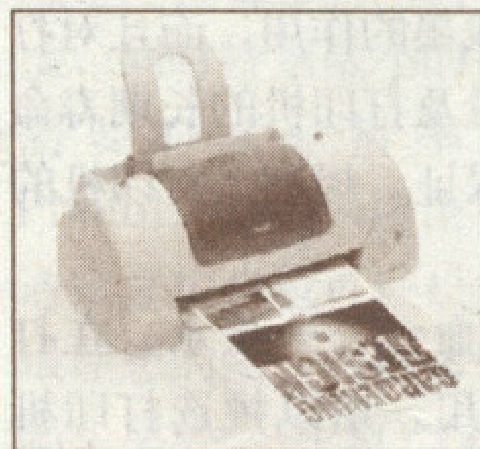


EPSON（爱普生）

COLOUR 580：外表上看，这款打印机机身小巧；颜色上，是浅蓝色的盖子配以白色机身。这种设计显然是要适应家用商品的小型化潮流。同时，整个机身上没有一个按键，所有控制都由软件完成，可以说这又是一个创新。在接口的使用上，这款机器则用USB接口完全替代了并口。另外，它特有的智能墨滴变换技术、PhotoEnhance4图像增强功能也都已在前面向您介绍过了。本款打印机的最高分辨率达到了720dpi×1440dpi。如此高的分辨率就决定了它在图像打印上将会具有一定的优势，事实也确实如此，它在图像输出的质量上的确是相当出色的。同时，它也是有一定缺点的，在文档打印中，打印出的文字的颜色相对于前一种品牌的打印机来说，就显得有些浅了。另外，它的最高分辨率也是需要专用打印纸支持的，也就是说，如果不配备专用打印纸，如此高的分辨率也只能是一句空话。但作为一款价格在850元左右的打印机，从整体上考虑，它还是物有所值的。

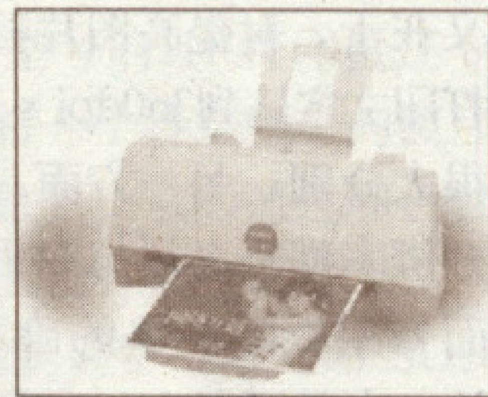


COLOUR 680：这是EPSON公司的家用系列中的一款高端产品。2400dpi×2400dpi的极高分辨率堪称它的最大特色。如此之高的分辨率，即使在商用产品中也是极不多见的。由此我们可想象出这款打印机在图像打印上将有着多么出色的表现。事实上也正是如此，在配合EPSON专用照片纸的情况下，即使对于图像中的纹理变化，这款打印机都会有极好的表现。同时，图像的颜色鲜艳饱满且富有动感。因此，我们只能用"完美"一词来形容这款打印机在图像打印方面的出色表现了。在外型设计上，它也可谓独具匠心。白色的半圆柱形机身，配以黑色的机盖，同时前端为白色半透明塑料板的接纸托盘可以方便地向上折回，起到防尘作用。另外，这款打印机也具备PhotoEnhance4图像增强功能，并且采用了EPSON打印机独有的速干墨水技术。在打印速度上，它的黑色文档8PPM的打印速度应该可以与它的价格相匹配。可是，我们也应该看到，在文档打印方面，它的打印品质就不如它在图形方面那样出色了。同时，还是有必要提醒您，实现2400dpi的高分辨率所需要的特殊专用纸的价格并非是所有的家庭都可以接受的。因此，在这里我还是将这款价格1500元左右的打印机推荐给那些对图像品质有特殊要求的朋友们。



Canon（佳能）

BJC-2100SP：在外型上，这款打印机小巧玲珑，质量也很轻，非常适合家用。这款打印机最大的特点是它可以更换各种类型的墨盒，例如，单独使用黑色墨盒打印黑色文档；用一个Photo墨盒代替黑色墨盒就可以使图片打印时色彩更加饱满丰富；而如果更换上荧光墨盒，就可以打印出带有荧光的图片了。此外，如果你选购一个彩色扫描插件，再配合上专用的驱动和软件，你的打印机就可以变成一台扫描仪了。它的打印分辨率为720dpi×360dpi，并不是很高，但在打印质量上，无论是文字还是图像，它的表现也都可谓中规中矩。可以说，它应该可以被视为一款各方面性能较为平衡的打印（下转43页）

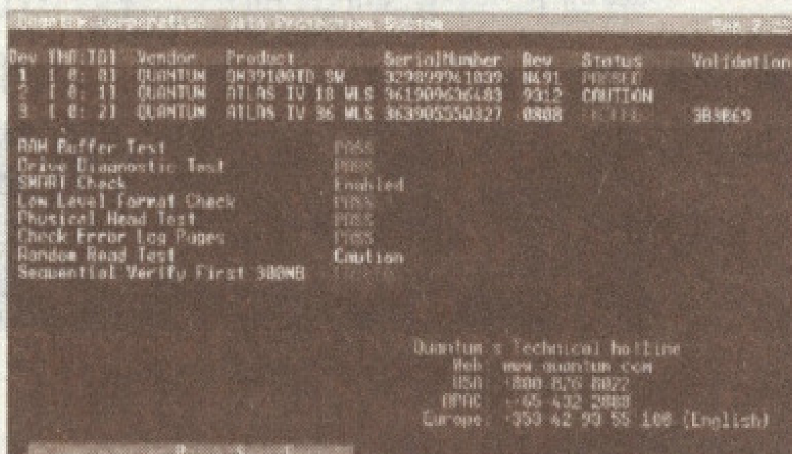


PC系统测试软件大全（十二）

湖南　苏旅

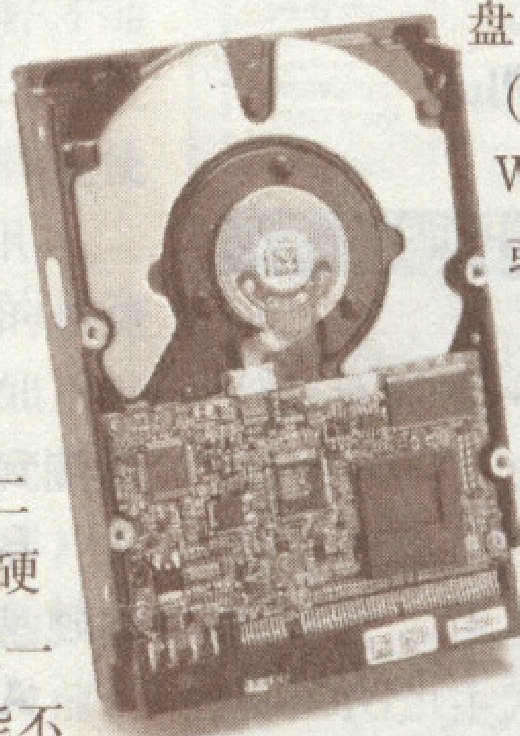
硬盘设备测试（下）

上述一切都选择好后测试马上开始了。测试除了检测SMART功能外，还分别进行RAM缓存区测试、硬盘诊断测试、硬盘低格测试、物理磁头检测、硬盘随机读取等多种检测。



一般来说，检测的点主要在硬盘的前300MB空间内。不过由于选择的检测方式（快速检测和全面检测）不同，测试的范围和时间也将不同。

硬盘完成快速检测后一般会产生3个结果：Hard Drive Passed All Tests（硬盘通过全部检测）、Hard Drive Fails Test（硬盘检测失败，可能有物理错误）、Hard Drive Passed Test（硬盘通过检测，但是系统存在问题）。如果是第一种情况，则说明硬盘没有问题，可以放心使用；第二种结果表明硬盘出现了物理损伤，应更换硬盘；如果是出现第三种情况，那你需要再做一次全面检测。如果结果还一样，则故障可能不在硬盘，而是在主板、操作系统中。



目前，QDPS可支持的IDE（ATA）硬盘有：Bigfoot大脚一代至四代系列、Fireball火球一代至八代系列、Fireball lct系列、Fireball Plus系列；而支持的SCSI硬盘有：Atlas 10K系列、Atlas Ⅲ至V系列和Viking系列等。QDPS是昆腾硬盘用户维护的好帮手。

三、西部数据公司：Data LifeGuard Tools（数据卫士工具）2.6

下载地址：http://www.mydrivers.com/cgi-bin/disk

西部数据的硬盘检测软件“数据卫士工具”是针对西部数据硬盘的配套工具软件包，其最新版本为2.6版。它拥有多种独特的检测和维护功能：“嵌入式误差检测和修复”功能可以自动检测、隔离和修复在硬盘使用过程中可能会逐步暴露出来的问题；“SMART测试”可监测硬盘的操作，在发生数据丢失前预报错误的产生；“保护性磁头归位”是一项专有的新功能，它能保证即使在其他系统部件丧失功能的情况下也能安全归位磁头；而“环境保护过滤器”则进一步保护了硬盘内部免受潮湿、温度和污染的影响。“数据卫士工具”号称是独有硬件功能和软件实用程序的完美组合，是西部数据硬盘用户必备的安全工具之一。

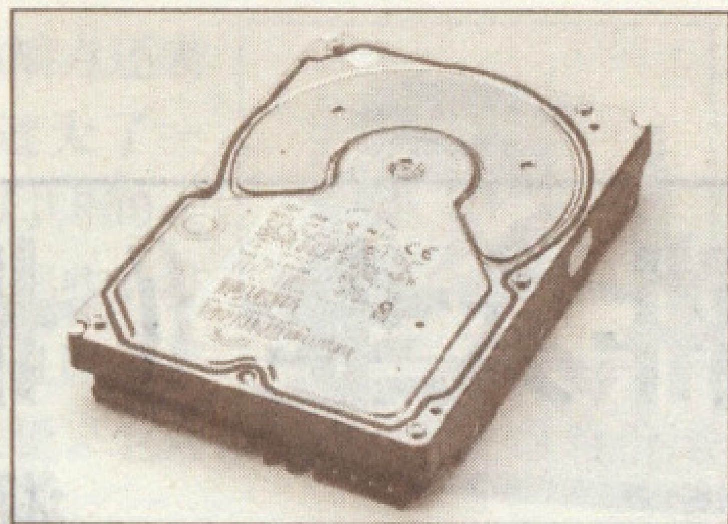


“数据卫士工具”运行后将自解压到一张软盘上，用其启动电脑后即可进行测试（注意：“数据卫士工具”软盘不能在WinNT环境下创建，而只能在Win9x或者直接在DOS下创建）。

“数据卫士工具”包含4个程序：大容量硬盘支持程序（EZ-Install）、磁盘检测及低格（Diagnostics）、系统BIOS及磁盘检测（BIOS Check）和Ultra ATA/66管理工具（切换硬盘DMA工作模式），其中最主要的检测程序为Diagnostics。

Diagnostics能检测并修复检测中的磁盘错误情况，同时还可以低级格式化硬盘。它提供了两种硬盘检测方式：快速检测和全面检测。快速检测大约用90秒时间完成一次硬盘检测，收集和检验在硬盘中的原始数据。但该模式并不支持早期西部数据硬盘；全面测试的时间一般需要10分钟以上，具体时间还要根据硬盘容量和CPU速度而定。

运行该程序时，同样需要选择测试的硬盘和测试模式。测试的时候如果发现硬盘错误，软件将自动修复。此外，它还提供了其他一些功能，不过要注意的是，对于程序主菜单中的“覆写零数据



（Write Zeros to Drive）”项需要小心对待，该项的作用是低级格式化硬盘。

检测完毕后程序将给出几种结果：“Drive Has No Errors”表示硬盘测试顺利无错误；“Contact WD Tech Support”表示所测的硬盘检测没有通过，最好联系厂商的技术支持；“Non-WD Drive Detected”表示所测的硬盘不是西部数据的产品，测试不能进行；而“ReStore The Hard Drive To A Defect-Free Status”表示所测的硬盘有坏磁道，需要选择修复功能以纠正硬盘错误，如果不能修复，则将该磁道重置。

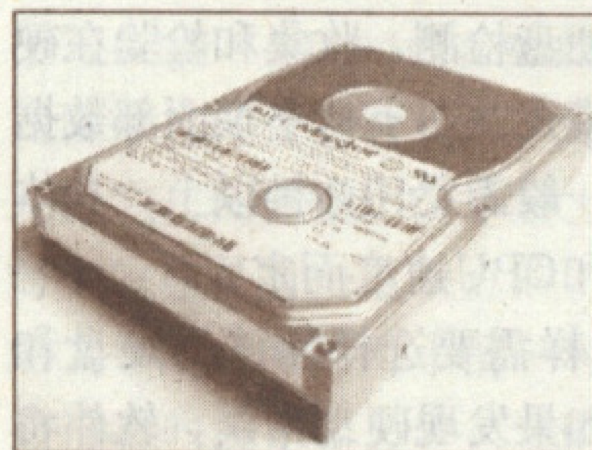
“数据卫士工具”据说是当今民用硬盘所能具有的最高层次的数据保护软件。不过它对于某些老型号的鱼子酱系列硬盘（如AC140/160/280/2120/2170/2200等）并不支持。需要老型号硬盘相关维护程序的可到西部数据主页上去下载定制的检测软件。

四、迈拓公司：MaxBlast Plus（PowerMax）2.4

下载地址：http://www.mydrivers.com/cgi-bin/disk/

迈拓的MaxBlast Plus是一款专业的硬盘软件包，其实它就是StorageSoft公司的著名Drive-Guide软件的Maxtor版。MaxBlast Plus拥有支持鼠标的图形界面，既专业又易于使用。它有着“EZ-Copy功能”，能突破某些老式主板BIOS的限制，支持超大容量的硬盘并对其进行有效的管理。其最新版本为2.4版。新版本还加入了PowerMax（Maxtor检测软件)的支持，本文主要介绍的就是PowerMax的功能。

PowerMax的主要作用是对迈拓硬盘的读/写完整性进行检验，它可以支持Maxtor 7000、8000、5000及9000系列（Crystal Max系列及Diamond Max IDE系列）硬盘。它可以诊断出潜在的硬盘表面错误，能测试出硬盘的坏道、分区及格式化错误等，并且还能解决操作系统不能正常识别硬盘的问题。



程序包在使用前也需要进行自解压。解压后可在DOS状态、Windows 9X或Windows NT下运行。它同样也需要从软盘启动系统，运行PowerMax程序后系统将显示Maxtor公司的图标和版本信息，接下来将检测系统配置，对IDE硬盘进行识别。

```
The following devices have been detected:
PIIX4 Primary Master          Maxtor 96147H8
PIIX4 Primary Slave           No Device Detected
PIIX4 Secondary Master        ATAPI 32X CD ROM
PIIX4 Secondary Slave         No Device Detected

Color Key:    White   Maxtor Hard Drive
              Yellow  Non Maxtor Device
              Red     No Device Detected

Is this correct (y/n, press y if you're not sure)?
```

系统配置正确识别后，程序还将提示选择所测试的硬盘设备，然后系统将进入主测试过程。

```
Select Drive
PIIX4 Primary Master: Maxtor 96147H8
PIIX4 Primary Slave: No Device Detected
PIIX4 Secondary Master: ATAPI 32X CD ROM
PIIX4 Secondary Slave: No Device Detected
```

“选择测试项（Select Test）”窗口中有一些基本测试项目，

```
Select Test
Installation Confirmation
Basic Quick (90 Second) Test
Advance Test (Factory Re-Certification)
Burn In Test
Write Disk Pack (low level format)
Select Another Drive
Contact Maxtor
```

用户可以用上下键进行选择。

Install Confirmation（安装确认）：确认程序检测到的系统配置是否正确

Basic Quick Test（基本快速测试）：90秒快速硬盘检测

Advanced Test（高级测试）：完整而长时间的硬盘检测

Burn In Test（老化测试）：对硬盘进行长时间的老化反复测试

Write Disk Pack（低级格式化硬盘）：这个测试将擦除所有的数据，必须小心使用

Select Another Drive（选择其他硬盘）：对另外的硬盘进行测试

Contact Maxtor（联系Maxtor）：对出现的问题可以联系厂商寻求帮助

测试环节和前面所介绍的检测软件差不多，测试完毕后如果出现问题将有错误信息提示。

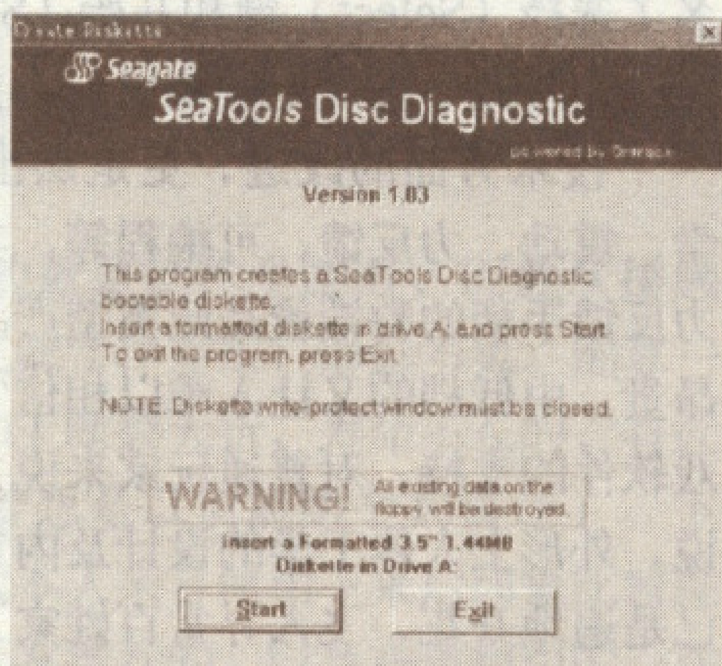
MaxBlast Plus是一款功能强大的工具软件

包，实用的功能和方便的图形界面是其最大的特点。MaxBlast Plus是迈拓硬盘用户必备的安全工具。

五、希捷公司：SeaTools Disc Diagnostic 1.03

下载地址：http://www.mydrivers.com/cgi-bin/disk/

希捷（Seagate）公司的硬盘保护技术是SeaShield，它通过内外部的结合来保护硬盘产品。在硬盘的内部，使用了DST（Drive Self-Test：驱动器自我测试）技术。这是SeaShield技术关键所在，它是硬盘的一个内置固件，包括一个短时测试（1分钟）和一个长时测试（20-30分钟）。它可以有效地检测硬盘的状态，并且可以及时预测硬盘错误，对硬盘的数据完整性有很大的帮助。不过DST技术需要通过对应的软件才能支持，单独使用则不起作用。此外，SeaShield技术还融合了原本的SMART和ECC技术，这样就使硬盘的防护能力更加完善。

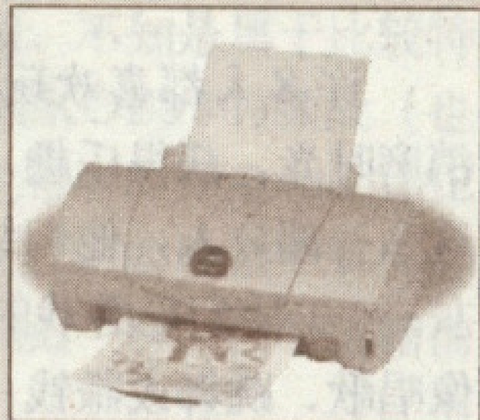


SeaTools就是这样一款希捷硬盘专用的检测软件，它是配合SeaShield技术使用的。按照用户需求不同，SeaTools有几个不同的版本：带有Seagate品牌的标准版本是专门为希捷公司客户设计的，它提供了希捷的技术支持和维修信息，其目前最新版为1.03，也是我们这次介绍的主角；另外一种版本的SeaTools是为最终用户提供的，为用户提供了厂商和分销商的一些信息；新出的SeaTools ATA Depot用于专业测试和维修机构，最多能同时测试16块硬盘；而Strun版则是专用于大批量硬盘性能测试。SeaTools中的物理测试不受操作系统的限制，可以全面检测Seagate甚至其他厂商生产的各种硬盘。它可进行基于FAT结构的检测，能查出FAT类型分区的相关问题，但该程序并不适用于NTFS以及HPFS分区类型。



（上接40页）机。另外，850元左右的定价也应该说是较为合理的。

BJC-3000SP：这是佳能公司出品的一款分辨率为1440dpi×720dpi的打印机。在外型上，它显得比较传统；在颜色上，整个机身均为白色；在性能上，无论是黑色文档，还是彩色图片的打印质量也都是比较普通的。而它最大的特色，恐怕就是标称的9PPM的最高打印速度了。另外，它采用了独立式墨水盒设计，并具有墨水用量显示功能。同前一款打印机一样，它也可以被改装为一款彩色扫描仪使用。以其1400元左右的价格，它应该还是物有所值的，但由于性能上的特色不明显和外型上过于朴素，限制了它走得离家庭用户更近些。



最后，列出下表对以上几款喷墨打印机的部分性能参数作出比较：

	最高打印分辨率（dpi）	黑色文档打印速度（PPM）	接口	备注	基本价格
HP DeskJet 640C	600×600	5	并口/USB	最大打印幅面均为A4，基本墨盒配置均为四色双墨盒	800
HP DeskJet 840C	600×600	8	并口/USB	同上	1400
EPSON STYLUS COLOUR 580	1440×720	3.9	USB	同上	850
EPSON STYLUS COLOUR 680	2880×2880	8	并口/USB	同上	1500
Canon BJC-2100SP	720×360	5	并口/USB	同上	850
Canon BJC-3000SP	1440×720	9	并口/USB	同上	1400

给你的几点忠告：

1. 对于打印机的选则，你应本着宜用为主的原则，根据你的实际需要进行选择。另外，一般有这样一种说法，HP以文档打印见长，而EPSON则善于图像打印，Canon的打印成本相对较低。

2. 还不得不再次提醒你，一般来说，广告宣传中的最高分辨率都是需要专业打印纸张相配合才能实现的。

3. 对于普通用户来说，我绝不赞成你进行冒险的注墨行为，即使是选用兼容墨盒，你也应谨慎而行。因为对于大多数人来说，购买打印机的真正目的是要让它辅助你的工作，而并非是要用它提高你的DIY能力。

4. 购买时尽量选择售后服务好的商家，而不要过分计较于价格上的微小差别。

最后，希望本文对你购买喷墨打印机有所帮助，并希望它能够帮助你选择到真正适合你的打印机。

游戏玩家兵器谱之漫谈手柄

上海 朱晓鹏

许多人都喜欢玩游戏，因为玩游戏时很容易消磨时光，获得乐趣（总比打麻将好吧）。可也有这么一部分人，他们经常被其他人称之为老鸟或骨灰----他们玩游戏的目的可就没这么简单了。就像唱歌、跳舞或赚钱一样，他们把游戏当作了一件可以显示自己才能的事情，真正为了游戏而去游戏。当然，从某种程度上来说，这样的态度并不值得推崇，因为换言之，不是你操纵游戏，而是游戏把你给操纵了。

此外，基本上这类玩家还有这么一个共同的特点，就是竭尽所能、搜肠刮肚，为了投入游戏而去创造一个良好的环境。眼看着，CPU被Over Clock了，显示卡被Power Strip了，音响系统也因为又买了一对喇叭而变成了四声道……接下来，为了更好地攻城拔寨，我建议你去挑上一件称手的兵器了。这也就是我们今天要介绍的主人公——手柄。

相对而言，PC GAME玩家对手柄的关注程度远远要比TV GAME玩家要小得多。由于历来两种游戏截然不同的风格，许多人宁可敲烂键盘，也不会想到要去买一只手柄。但如果哪一天，当你在一个偶然的情况下用一只合手的手柄玩一个熟悉的游戏时，我想你会不由地惊叹：原来这个游戏还可以这样玩呀，我以前怎么都不知道呢？

可能大部分玩家都经历过红白机和立体机的年代，那时的手柄造型单一，功能简单，又毫无手感可言。时至今日，通过不断地改进以及一系列新技术的诞生，也为了适用各种不同类型的游戏的需要，手柄也变成了一个多元化的产品。单以方向键而论，以前的四方向十字键已经淘汰，取而代之的是八方向十字键，主要适用于一些格斗和2D游戏，如在玩KOF或JAZZ兔子时，就可以利用多出的四个斜角方向键前跳后跳等。另外，有的手柄在方向键的中央加上了一个小型摇杆，就像是大型的街机一样，但实际上还是八方向十字键的设计，换汤不换药罢了。再说功能键，从以前的二键，四键，六键到如今的八键，十键甚至十二键。以目前来说，八键的产品是主流产品，除了六个基本键外，还有在手柄顶部的L键和R键（FIFA里过人就靠它们了），一些仿PS的手柄顶部则有四个键，分别为L1，L2，R1和R2。至于十键的手柄，则还多了选择（Select）键和开始（Start）键，让玩家可以在游戏中彻底地脱离鼠标或键盘。

技术方面的改进，更是层出不穷，如人体工学、震动、力反馈、可编程等。其中，带有震动和力反馈手柄的弊端就是此类型产品高端的价格过于昂贵，中低档的又让人难以相信它的质量且需要游戏软件的支持，对普通玩家来说并不实用。相对来说，外形上人体工学的设计及内置可编程的手柄早已是遍地开花，飞入寻常百姓家了。捎带上一句，游戏接口方面，由于USB接口的手柄支持热插拔，安装方便，且在游戏时反应速度也比其他的接口要快得多，当然要尽量选择此类产品。

目前国内市场上的手柄产品如果按照生产厂家来划分，主要可分为三类。

第一类是标着微软、罗技、创新等知名国外品牌的高档产品。这种手柄产地多在马来西亚，一般做工精美，造型别致，手感舒适且经久耐用，正常使用下用个一年两年是不成问题的。如果撇开一些价钱过于昂贵，非我等普通玩家能承受得起的产品之外，此类手柄售价多在150元和200元之间，代表产品有创新的眼睛蛇，微软的Microsoft SideWinner GAME PAD等。

第二类产品的产地多在我国南方及沿海地区的一些正规电子设备厂。这类产品的本身质量也相当不错，采用的电子元器件也比较正宗。但由于自主开发的能力较弱，大部分还是给一些品牌做OEM，如GENIUS的灰狐系列就是。当然，也有不少国内自有的品牌，如北通、贝翰德和前不久大软介绍的清华同方等。这类产品的广告都做得很大，其本身的质量玩家也可以信赖。这类手柄的售价在几十元到一百元之间，很适合普通玩家。

第三类产品就不值得推荐了。多是一些国内的小厂，甚至是手工作坊制造的，如仿SEGA，SONY PS的手柄。由于压低成本，所以本身的质

量相当不可靠，往往没用两三个月就一命呜呼了：不是断线，就是按键失灵。但市场上既然有它的存在，就自有它的道理。这类手柄的售价多在三十元以内。电子产品，便宜能有好货吗？（也许……）

至于如何去选择一款适合自己的手柄，就要根据自己的财力、喜好和火眼金睛去辨别选择了，这里就不多说了。

不管怎么样，仅仅从第一印象和视觉上去辨别一款手柄，那简直是不切合实际的，我个人认为有时就算是厂商的广告也不可尽信，唯有你在真正使用过一段时间后，才能从整体上了解到它的好坏。至少，你也可以知道是否对自己比较合适。但可惜的是，从目前市场上来说，这样的买卖方式根本就是不可能的。

本人最喜欢的就是动作类游戏，因此从接触电脑后，手柄老兄就常伴左右，形影不离。细算一下，前前后后，加上断裂夭折，寿命不长的，有近十个之多了吧（梦想是以后能组个兵器谱）。下面，我将针对几款本人亲自使用下来后印象比较深刻、值得向广大玩友推荐的，以及在使用中的一些硬件安装、维护保养工作，对玩家的建议等作一些简单的分析，希望能对你有所帮助。

在第一类产品中，我首先使用过的是微软的Microsoft SideWinner GAME PAD。该手柄的手感是我用过的所有手柄中最舒适也最适合中国人的手型的。该手柄为GAME PORT接口，Windows中本身就自带了驱动程序，所以没有驱动盘。共有十一个键位，比较有特色的是在顶部还有一个游戏手柄接口，可以接另外一只SideWinner GAME PAD。我在去年以160元的价位购得，相信现在还要便宜一些。对于喜欢FIFA，NBA系列游戏的玩家，选择它绝对不会让你有后悔的感觉。

目前我正在使用的创新的眼镜蛇2也是一款很好的手柄。该手柄为USB接口，安装很方便。我的建议是用它自带的光盘中的驱动程序，千万别用Windows的驱动，要不然……它的手感也很舒服，整体上采用了磨砂的工艺，握手处包了两块巨大的橡胶作为材料，即使有的人手汗较多，也绝对不会有在使用时由于太滑而划落的情况。可惜白璧微瑕，创新的这款眼镜蛇2实在是太大了，对于手比较小巧的玩家就不一定适用了，再加上有十二个按键，有时会手忙脚乱。这款手柄上带有通常只有在有点档次的摇杆上才会出现的节流阀，这意味着对于一些赛车，飞行游戏也同样适用。另外，为什么叫眼镜蛇，把它翻过来对着你就知道了（吓一跳，别怪我哟）。售价180元左右。

在第二类产品中，GENIUS的灰狐G-08也是一个不错的选择。它的整体造型长而纤细，如果说握着微软的SideWinner GAME PAD感觉就像是个小胖墩的话，G-08就像是握着个细高个。它的性能并不逊色于以上的两款的手柄，但我发现它的十字键较为松动，我在使用一段时间以后，方向键竟然断裂了，好在未过保修期，不知是属于比较特殊的情况还是由于那天我狂玩KOF98的缘故（也不应该这么不经用啊！）。它带有驱动盘和GAME PORT接口，比较特殊的是在当中的按键中有突起的一粒，像键盘上的盲打键F和J一样。当时（指前年）售价110元。

国产品牌中，首先在我脑子里留下印象的是北通（BETOP），它在一些知名杂志上的众多广告给人印象深刻。我手头上有一款北通系列产品叫做格斗之王的手柄。它的手感一般，表面材料为硬塑料，让人有一种回到以前比较怀旧的感觉？既是格斗之王，我自然当仁不让用它玩起KOF来。可偏偏是这个格斗之王，斗得方向键严重受伤，已难治愈，目前在抽屉中安享晚年。不过话说回来，由于它有自动发火控制的设置，在一些2D动作或射击游戏中表现还是可以的。Money的话，如果老板以超过50元的价钱给你，叫他JS吧。

其他的，由于本人没有使用过，不敢妄加评论，但希望玩家支持的同时，国货也当自强啊。

前不久迷上了模拟器，为了练好KOF，花15元买了个仿SONY PS的小手柄，这应该算是第三类产品，我原本对它不抱什么期望，想不到它却给了我个惊喜。总之，买回它的几个星期内，我是狂玩格斗游戏，心想反正老板说坏了能换的。可直到今天，它却依然屹立不倒，没出过什么问题。后来听一个朋友说，这类打印口的PS手柄成本才5元左右，但有的地方要卖到30元左右。质量上，我是运气好，有的人用了一两天就坏了的也多的是。（喔，原来如此）

由于每个人的喜好不同，所以以上的这些手柄都不支持震动、力反馈、编程等功能。手柄也是属于耗材，可使用得当和不得当之间的差距是相当大的，有条件的话可以安装多个手柄以适应不同的游戏。还要注意的是，千万不要碰到水，特别是按键的部分，放置手柄的位置要得当，这玩意儿毕竟是经不起摔打的。

最后，我再免费告诉你一个对手柄外形保养上的秘诀：一定要选购那些颜色深的手柄，要不然，弟兄们这些不注意卫生的黑手党可就……

CD-ROM不轻言退

北京 徐锋

光阴荏苒，光存储设备走过了风风雨雨的2000年，无论是CD-ROM，抑或是DVD-ROM，还是CD-RW，在Acer、三星、LG、SONY、中科等国内外厂商的联袂演出之下，无不高潮迭起，精彩纷呈，整体市场格局也随之发生了显著变化。虽然2000年CD-ROM仍占据着光存储设备消费的主流，但是几年来阻碍DVD-ROM和刻录机普及的价格冰山，在经过厂商们的几轮市场轰击之后已经开始大面积消融，DVD和刻录机昂首挺胸地走进普通消费者选配的视野。

那么，人们不禁要问，在新世纪的第一个年头里，面对来自DVD-ROM、CD-RW以及象三星康宝这样的全能光盘驱动器所发出的猛烈攻势，CD-ROM的主流地位还能坚持多久呢？是不是象某些人所说的那样，就如明日黄花，会迅速凋零呢？计划攒机的潜在用户，是不是可以根本不考虑它了呢？仔细分析一下，发现事情似乎没那么简单。

价格优势是法宝

2000年下半年，以Acer、NEC、三星为首的重量级光驱厂商，为了推进DVD-ROM、CD-RW的市场进程，率先向CD-ROM光驱的价格屏障发起了冲击。其中三星以一款售价只有560元的5速DVD迅速靠近CD-ROM价位，首先撕开了DVD千元价位的缺口，狠狠地撞了CD-ROM一把；Acer、NEC则相继推出了1300元以下的刻录机，突破了2000元的刻录机心理防线，这些举动掀起了光驱市场的层层波浪，一时引来万众侧目。

虽然DVD-ROM和刻录机的价格下降很快，如现在最便宜的8速CD-RW（Acer 8432IA 998元）或12速DVD-ROM（SONY DDU1211 880元）的价格都降到了千元以下，但是受制于生产成本、市场规模以及厂商利益考虑，主流机型绝不可能到达CD-ROM的价位，而且从现在的市场看来，不断升级的主流机型将在较长一段时间内巩固在800-1400元的水平。这样的话，如果要绝大部分普通用户将总共才6000多元的攒机预算拨出1/6去购买光驱这样的易耗配件，显然还不现实。与此对比，现在市场上品质最好的CD-ROM的价格还不到400元，如三星48速读盘将军售价只有360元，两相权衡，普通用户自然大都会选择更为经济实用的CD-ROM光驱。

因此，巨大的价差优势成了CD-ROM抵御DVD-ROM、CD-RW强大攻势最奏效的法宝，支撑了CD-ROM赖以生存的市场空间。

适用性是保障

对于任何理性的消费者来讲，物尽其用，物尽其值，是引发自己购买行为的最关键的因素。CD-ROM走进人们的生活已经有好几年了，尽管其功能不及CD-RW、DVD-ROM和康宝等高端产品，但是使用它可以读取除DVD光盘以外的所有光盘资料，而这些光盘资料占据了目前整个盘片资源的90%以上，极其丰富，因此对于没有大量数据需要经常备份的用户来讲，CD-ROM光驱无疑是最经济实用的选择。这种高适用性为CD-ROM的市场存在提供了另一个有力保障。

相对而言，DVD-ROM从1995年面世以来，就一直面临着DVD盘片资源短缺的问题，虽然现在情况有所改善，已经有不少DVD游戏盘和数据盘涌入市场，但总的来讲，供求还处于失衡状态，而这种失衡是除价格因素之外影响DVD-ROM普及的另一大主要因素，所以客观上也给CD-ROM留下了一定的市场空间。

技术成熟的优势

从SONY公司推出世界上第一款CD-ROM光驱至今已快有10年了，经过10年的发展，CD-ROM光驱的技术和工艺已经非常成熟，这表现在三个方面：首先是速度方面，CD-ROM光驱已经突破50速，接近理论速度的极限，完全能胜任任何大批量数据传输的需要；其次是超强的读盘纠错能力，这又以PCAV技术、人工智能纠错技术、ABS

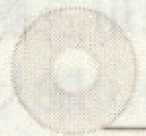
自平衡技术为代表；第三是在综合品质方面的改进，用以解决光驱内部散热、噪音、震动、灰尘问题的新型技术得到了广泛应用，如硅胶散热片技术、柔性悬浮技术等等。

受基本功能限制，CD-ROM光驱在技术上已经不可能出现根本性的突破。但是也正是因为技术上的成熟和功能上的专注，使得CD-ROM在普通光盘读盘性能上要比同档次的DVD、CD-RW出色，而且表现更稳定，使用寿命更长。

如中科大白鲨王、三星48速读盘将军、Acer 50速鳄鱼光驱等品牌的光驱，普遍使用了PCAV读盘技术、人工智能纠错技术、ABS自平衡技术等主流技术，在读盘性能上取得了非常好的成绩。而且这类优质产品返修率也比较低，如三星光驱的返修率更是到了5‰上下，低于2%的业界平均水平。由此可见，从低倍速到今天的高倍速，CD-ROM的核心技术都是在不断创新和市场检验中成长起来的，这个过程不仅仅是一个时间概念，还包括很多人的心血，不是随便就能抹杀的。



此外，正如前文所述，不论是CD-ROM，还是CD-RW，或是DVD-ROM，都属于易耗配件。而其中技术非常成熟的CD-ROM与其它两者相比，更有较长的使用寿命，这就意味着用户开支的节省，因此CD-ROM对用户而言无疑是省心省力又省钱的理性选择。这些光驱产品在市场中能取得不俗的战绩，一部分就归功于成熟技术所赢得的良好口碑，而由此带来的品牌认同效应更是让用户和厂商都受益匪浅。



厂商不会放弃CD-ROM

CD-ROM市场是否会因为技术发展空间狭小而趋于沉寂呢？答案是否定的。留心一下市场，就会发现，不但已有的厂商无意退缩，而且不断有新厂商加入，市场竞争日趋白热化。如中科大白鲨、天极阿帕奇、雄兵、可山、狮王都是在2000年度才加入CD-ROM光驱阵营的，而今年，春季未过，又有微星、宏盛挺进光驱市场，真是盛况空前。

为抢占市场先机，各主要厂商态度更为积极，促销活动不断，新品不断，新概念不断，新举措不断。旧历新年刚过，三星光驱率先行动，举办为期1个半月的“百部手机馈用户”大型促销活动，提前引爆市场，随后国内的几大光驱厂商迅速跟进，频频动作，如阿帕奇卷起只售329元的绿色风暴，大白鲨全国促销巡展等等，掀起了新世纪第一轮市场高潮。4月份，市场活动将息未息，5月份则又风云斗起。三星又是首当其冲，宣布推出全新概念以人工智能技术为核心的52速智能将军光驱，将高速光驱品质推向极致。面对三星电子的咄咄攻势，Acer、LG、SONY、三星、源兴、美达等疙瘩厂商又将开始第二轮的市场浪潮。真是一波未平，一波又起，可以预见，今年的CD-ROM市场一定会汹涌澎湃。

为什么，厂商们对CD-ROM如此钟情呢？

对于新进厂商而言，由于CD-ROM的技术已经非常成熟了，各个厂商无论实力大小抑或进入早晚，技术上没有明显差距，而且市场比较成熟，市场容量比较大，市场竞争由技术主导向品牌主导转移，所以就为这些原本技术力量比较薄弱，资金有限但急于打造自有品牌的企业创造了机会，使它们可以花很低的成本，迅速搭建起自己的产品体系框架，通过卓有成效的市场推广，不断地发展壮大起来。成功者如国内的中科大白鲨、天极阿帕奇等。

而对于市场上已取得领先优势的早进厂商而言，如SONY、三星、LG，巩固CD-ROM市场的优势地位也是非常重要的。因为一方面规模就是效益，它们作为超重量级的光驱厂商，拥有自己的研发机构、完善的组织机构、庞大的制造工厂和遍布全球的销售网络，这样的规模目前DVD及CD-RW的产销量是不足以维持其经济运转的，因此为了避免企业资源浪费，降低DVD及CD-RW的风险成本，维持CD-ROM巨大的产销规模是非常必要的。另一方面领先厂商还可以通过在CD-ROM市场上的出色作为，实现与DVD光驱及刻录机之间的无缝过渡。这就是品牌渗透效应，消费者认同了你的品牌，也就一定会认同你的产品。换句话说，消费者买了你的CD-ROM，用得很顺手，那么买你的DVD-ROM升级的可能性就大大增加了。基于这两方面的考虑，象SONY、三星、LG这样的领先厂商也不会轻易放弃CD-ROM。

由此可见，无论是从消费者的需求方面，还是从厂商方面，都不会让CD-ROM迅速淡出市场。CD-ROM在走过大步突进的倍速之争后，将面临更加精雕细刻的综合性能方面的品质之争。不论谁胜谁负，无疑2001年CD-ROM不会轻易言退。

市场行情

SHI CHANG HANG QING

中关村市场

市场行情

由于前一段时间Intel刚刚点仓完毕，所以近段时间Intel的CPU价位呈现了明显的下降趋势，基本都有20-50元左右的降幅。Intel的高端CPU有了不小的下调，例如散包PⅢ 1G已经跌破了2000元的大关，报价仅为1970元；原包的则报价2130元，不过原包里面还有一个价值80元的原装风扇，因此买散包的还是买原包的就看各人需要了。PⅢ 800EB的价格是1360元（散），盒装的仍然要1440元。现在PⅢ原盒的产品要比散包的价格高不少，原因是最近村里面流入不少打磨的PⅢ，因此大家均逐渐开始转向购买盒包的CPU来减少购买到打磨CPU的可能性，这样原盒装的PⅢ CPU便开始吃紧，商家也乘机抬一点价格。在我们发稿前获悉Intel即将推出P4 1.7GHz处理器，真不知这个芯片巨人要让全世界人民的“心”跟着它奔腾到什么程度？不过随着新产品的推出，相信低档产品的价格会逐渐下降，这是市场发展的必然趋势。迫于Intel的压力，AMD的毒龙和雷鸟也进行了相应的降价，雷鸟1G已经降到了1240元，雷鸟850价格则是880元(现在雷鸟的价格也快到了1MHz 1元的地步了)，而低端产品毒龙800只要530元就可以买到，真是便宜呀。

近期内存市场较为稳定。国外刚过完万圣节，但是过节期间并没有出现涨价的情况，价格反而持续降低。看来经销商和用户都学精了，想要靠过节提价不太可能了。现在看国内内存的价格已经很低了，而且最近内存价格的波动也非常小。从经销商处得到的消息他们手中基本上没有什么存货。尽管第一季度现代半导体HYNIX亏了3亿多美元，但从厂家整体方面来看，限产压库已经有了很大的成效。所以在渠道中的内存产品也相应减少，虽然HY对内存的价格没有进行调整，但是我们有理由预测内存的价格已经探底，应该不会回到280元的低价（128M PC133），至于说什么时候能够回升，那就要综合国内外市场的情况才能得知了。

IBM 46G仍然是市场里最抢手的硬盘，基本维持在1340元的高价。但这段时间金钻6代40G的身价也涨了不少，最新报价为1390元，经销商说主要是因为金钻的硬盘有3年的联保，而且迈拓公司的宣传也越来越多，消费者对钻石硬盘的肯定度更高了。除此之外，很多用户依然在选择20G的硬盘，因为整机在6000元左右的时候，20G的硬盘是一个比较适中的选择，毕竟20G的容量对于一般用户来说是足够了。

这段时间的显示器大战并没有平息，而且有日趋升级的趋势。这不，EMC又有了大动作。首先是前不久上市的D797刚由2590元降到了2190元之后，今天又得到消息说D797的公开报价又降了一百元，以2090的价格优势抢滩市场。并且近期内还有一款名叫D787的新款纯平显示器到货，这款纯平的最大分辨率是1600×1200，带宽150Hz，点距0.25mm。所采用的依然是三星丹娜的显管，通过TCO99认证，上市的价格据说在1890元左右。

新品时报

小影霸奔驰G3600到货，采用GeForce2 MX400显示芯片。而它最大的卖点是配备了64M的SDRAM，目前的价位只要760元，真是让我们喜出望外，这可是64M显存啊，毕竟一条64M的内存价格还要170元呢。大家在选择的时候可要好好考虑了，因为今年下半年，也就是从6月份左右开始，主流显卡的显存数量将被提升至64M，所以大家现在就作准备吧。

这几个月就数显示器最拉风了，村里村外无不关注。知名品牌降价众人兴奋不已，小品牌新品上市却无人问津，殊不知每个大品牌也都是从无名小卒做起来的。我们又发现了一个小品牌的纯平显示器，性价比非常之高。这款显示器采用三菱钻石珑显像管，点距0.25mm，带宽175Hz，最大分辨率1600×1200。看了这些指标你会觉得它的售价应该在2000元以上，可实际上这款显示器的报价是1830元，如果真正想买的话1760元左右就可以拿到，最近想买普通17″显示器的朋友不妨考虑考虑这款樱花F17″纯平。

奥美嘉的光驱、DVD大家可能比较了解，可奥美嘉显卡你肯定没听说过，但是奥美嘉火龙系列的两款显卡已经上市了。先说便宜的一款M600，M600采用nVIDIA TNT2 M64显示芯片，64位总线可支持AGP2×/AGP4×接口，支持MPEG2 DVD硬件解压回放，最高可支持1920×1200的分

辨率。售价是450元。还有一款是眼下比较流行的GeForce2 MX，这块卡内置电视输出功能。支持各种DVD和HDTV格式并为MPEG2解码进行了优化。售价为700元，价格还可以。据经销商介绍，这两款显卡不是OEM产品，而是奥美嘉自行生产的，质保是三月包换，一年保修。

中关村市场配件出货量排行榜			
产品	第一	第二	第三
CPU	赛扬 II 600	Duron 750	Duron 600
主板	微星694D Pro	技嘉GA6VX7-4X-A	美达MIDA KT133
硬盘	Maxtor 星钻一代20G	IBM 75GXP 30G	希捷U5 20G
显卡	耕升GeForce2 MX黄金版	丽台GeForce2 MX	小影霸 速配7000

本排行榜由本刊中关村情报站提供。

外地市场

深圳市场

AMD CPU将于近日调价，主要目标是高端的雷鸟和毒龙，而且是主频越高降价幅度越大。所以，这两天许多经销商都不愿意进货，万一货进了未及时卖出去就亏了。雷鸟850、1G、1.1G、1.2G的市场价格分别为810、1300、1470、1790元。另据消息，近日毒龙850、900已陆续上市，但由于价格较高所以购买的人较少，再加上马上要调价，大多数经销商还未进货，所以现在市场上货很少。最近Intel PⅢ高端CPU也陆续上市，PⅢ 1.3G、PⅢ 1.4G都有货，但价格很高，价格分别为3160、3780元。赛扬Ⅱ价格也有所下跌。赛扬Ⅱ566A、600A、633A、667A、700A、733A、766A的价格为460、495、510、586、620、655、690元，除了667A、700A价格未变外，其余均有小幅下跌，老赛扬价格基本未变。

在内存市场，主力内存价格缓慢下降，宏基和Apacer 128M PC133、AMI 128M PC133的市场价格为352、325元，现代64M PC133、128M PC133、256M PC133周一的市场价格为175、335、670元。KingMax 128M PC133、128M PC150、256M PC150的市场价格为390、395、835元，比前两天有所下跌。

ATI XPERT2000 Pro（32M）已于近日到货，市场价格为550元。据悉此显卡是在原来ATI XPERT2000（32M）基础上改进的，性能比以前更优化，非常适合于家庭用户，DVD解压效果很不错。

南京市场

虽然Intel处理器前段时间的价格一直在下跌，但是这几天却有几款产品的价格突然反弹，赛扬Ⅱ 667、PⅢ 733EB和PⅢ 866EB的价格分别上涨了15、10、5元，可以说非常奇怪，而赛扬433、赛扬500、赛扬Ⅱ 566、赛扬Ⅱ 633、赛扬Ⅱ 733、PⅢ 667EB的价格全部下降5元，赛扬Ⅱ 600和PⅢ 866原盒的价格今天则分别下跌了10、60元，现在的售价分别为490、1500元。而AMD的降价行动却迟迟没有反应在南京的市场上，不知以后AMD将会有何动作。

内存的价格应该一直处于降价的趋势，但是KingMax 64M的价格却与其相反，64M PC133和64M PC150的售价分别上涨了15、10元，零售价格为235、240元，而KingMax 128M PC133、128M PC150的价格今天全部下跌15元，现在的售价只有380、395元。至于Acer和Apacer内存的价格则没有什么变化。

Iwill最新推出的DDR主板DVD266-R出现在南京市场上，这是一块支持DDR内存的双处理器主板，采用VIA的Apollo Pro 266芯片组，支持PC2100/PC1600 DDR内存，最大可以提供4GB的内存容量，这款DVD266-R具有Raid功能，采用的是AMI的Raid控制芯片。

IBM 75GXP 30G、金钻6代30G和IBM 75GXP 46G的价格分别下降了5、10、10元，现在的价格分别为1120、1190、1370元。希捷硬盘的价格略有上涨，不过上涨的幅度只有5元。恒景科技代理的昆腾硬盘现在已经全面缺货，至于再次到货的时间则很难确定了。

沈阳市场

在复活节后，Intel和AMD不约而同地公部了最新的处理器价格，不过这个降价还是在美国市场，和国内的市场相距甚远。相信当香港结束为期4天的复活节假期之后，国内市场上处理器价格会参照美国市场的价格变动情况进行有序的调整。

硬盘价格整体仍保持缓慢下跌趋势，10.2G的硬盘仍是下跌大军中的先锋，希捷10.2G已经跌穿650元，只要645元；而昆腾10.2G在重新供货后，价格为640元。其他20G和30G的下跌不多，40G的除了新产品IBM腾龙三代下跌了10元报1440元外，其余基本保持不变。另据IBM专卖店的人说IBM腾龙三代60G将在近期到货，不过估计价格不菲。

DVD-ROM是未来的主流光驱，SONY 12×为840元；NEC 12×为770元；三星12×报价670元，8×报价570元；先锋16×报770元，10×报640元；源兴10×报680元；奥美嘉10×报670元。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ866EB	Socket370 散装	1550
CPU	PⅢ733EB	Socket370 散装	1050
CPU	赛扬Ⅱ700A	Socket370 散装 0.18 微米	620
CPU	赛扬Ⅱ600	Socket370 散装 0.18 微米	450
CPU	AMD 雷鸟 1G	散装 FSB 266MHz	1500
CPU	AMD 雷鸟 850	散装	860
CPU	AMD Duron 800	散装	520
CPU	AMD Duron 700	散装	405
硬盘	希捷 酷鱼Ⅱ代	20.4G 7200rpm	860
硬盘	希捷 酷鱼Ⅱ代	30G 7200rpm	920
硬盘	昆腾 LM	30G 7200rpm 2M	1030
硬盘	迈拓 星钻一代	30G 5400rpm DMA100	890
硬盘	迈拓 金钻六代	20G 7200rpm	950
硬盘	IBM 75GXP	30G 7200rpm 2M DMA100	1120
显卡	七彩虹 霹雳9000	GeForce2GTS PRO 32M DDR	999
显卡	小影霸 奔驰G4000	GeForce2GT 32M DDR TV	998
显卡	ATI Radeon	32MB DDR	1680
显卡	丽台 GeForce2MX	32M SDRAM	780
显卡	华硕 V7100	GeForce 2 MX 32M SDRAM	880
显卡	爱尔莎 影雷者GTS	GeForce2GTS DDR显存	1960
主板	微星 815E	Intel i815E	880
主板	技嘉 7ZX	VIA KT133	1000
主板	升技 SA6	Intel i815EP	999
主板	升技 K7T	VIA KT133	999
主板	华硕 CULX2-C	Intel i815EP	1020
内存	现代 HY-64M	PC100	170
内存	现代 HY-128M	PC133	330
内存	现代 HY-256M	PC133	650
内存	KingMax 64M	PC150	210
内存	KingMax 128M	PC150	410
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
声卡	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	510
声卡	Sound Blaster Live! Digital	普通版 64硬件复音	430
声卡	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1820
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2600
显示器	MGA 786FD	17英寸纯平珑 0.25点距	2650
显示器	Acer 78GP	17英寸纯平 0.27点距	2399
显示器	SONY E200	17英寸纯平珑 0.25点距	3050
显示器	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	3100
光驱	创新 12×	DVD	780
光驱	华硕 50×	50×	390
光驱	宏基 16×	DVD	930
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
外设	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1380
外设	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
外设	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



驱动热报

Matrox

Matrox2001年4月17日发布Millennium G450、Millennium G400 MAX、Millennium G400显卡最新驱动5.52版For Win2000。支持在DualHead模式下可以开启3D功能，DX Diag报告AGP纹理开启，修正了不能通过DVD Max输出Real Media的问题，修正了在1280×1024@32bit下运行Softimage时看不到菜单屏的问题，修正了DVD Max开启后CPU占用率高的问题，修正了使用Pro/Desktop调整工作区大小时发生的问题，修正了X-plane不能载入的问题，修正了Unigraphics V17.0中的文本显示问题，修正了Oni退出的问题。

3dfx

3dfx2001年4月15日发布Voodoo 4/5显卡最新驱动1.07.01加速版For Win9x/Me。加速版驱动一般都由DIY水平很高的网友制作。虽非厂商官方发布，但制作水准高的加速版驱动常能让我们收获意外的惊喜。这款加速版驱动由IceMan制作，他对公板驱动程序的各项设置进行了优化，并且综合了多种实用的工具，包括Voodoo 4/5显卡最新的3dfx Tools及Voodoo 4/5显卡的最新版本超频程序、刷新率调整工具以及适用于Voodoo 4/5显卡的OpenGl补丁。

nVIDIA

nVIDIA 2001年4月14日发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、Geforce3系列芯片显卡公板最新驱动12.00版For Win2000。这是个版本号高得吓人的公板驱动，未经微软验证，有可能是被修改过的版本

VIA

威盛 2001年4月13日发布VIA 4-IN-1最新驱动4.30 Beta版For Win9x/Me/NT4/2000。包括IDE驱动3.011版、VIA AGP驱动4.05b版、IRQ Routing驱动1.3a版、VIA inf驱动1.20a版，新加入了反安装VIA IDE Miniport驱动的功能。

本栏目行情由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供。（所有信息截止到2001年4月19日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第6期\DRV\下。

E

很久没有早起过了，自然很久没有看到过初升的红日。昨晚的精神异常充沛，一直到今天清晨5时才觉得有一丝倦意，推开窗户，天已经微微发亮。举目四望，近远皆是土石之建筑，严实地挡住了天际边即将升起的太阳。人类用钢筋水泥筑就了这个都市，筑就了家园，也为自己筑起了一个水泥监狱，挡住了大自然赋予的空气和阳光。我多么希望能化作一缕清风，穿过这片水泥的森林，去轻抚野地里的小草和野花；或是化作清晨里的一颗露珠，任那不带一丝灼热的晨曦照在身上；最好是雨后的那道彩虹，沐浴在轻风和湿润的空气里。

暇想总是美好的，可却是虚无的。人虽然有无数暇想，却仍然得生活在现实里。下一期就是本刊的第100期了，为了纪念这个不平凡的日子，本栏目在下期策划了一期国内B2C网站的综合对比评测。电子商务作为网络经济的重要组成部分，同时也给广大消费者带来了极大的便利。在这网络发展的大起大落之下，电子商务究竟走到了哪一步，它是否已经真的走入了每个网民的日常生活？我们将在100期的评测中从购物体验、响应时间、价格指数等方面综合评价国内的8家知名B2C电子商务网站。

林飞

exert@popsoft.com.cn

联好你的局域网

甘肃 阿波

随着社会的不断进步，资源共享已经成为信息交流的一种重要方式，小到几个人的联网对战，大到覆盖全球的Internet，网络让许多人拉近了距离。而在学校、网吧和小型办公室首先接触的就是局域网。

局域网基本知识

1.基本概念

局域网LAN（Local Area Network）：通常指的都是规模不大，安装距离不超过十几公里的计算机网络，如校园网。

服务器（Server）：通常指为网络中其他计算机提供服务、管理网络的计算机，配置一般都比较高。

工作站（Workstation）：接入到网络的一台计算机，享受服务器提供的服务。

IP地址：用于标识网络上的节点和指定路由选择，格式为32比特的二进制数（4个字节），为了书写记忆方便，通常将每个字节用十进制表示，字节间用圆点隔开，如192.168.0.1。

网络协议：规定计算机在网络上通信的方式。

2.网络的拓扑结构

总线结构：是由单根传输媒介将所有的计算机连接到总线上，结构类似汉字的“丰”。

星型结构：是由中间节点向外扩散，每条链路都有工作站与其相连，结构类似汉字的“米”。

环型结构：是一个闭合的总线结构，结构类似汉字的“口”。

综合结构：将上述结构复合在一起，如星型结构的各个节点不是工作站，而是另一个总线局域网。

3.常用网络协议

TCP/IP（Transmission Control Protocol/Internet Protocol）——传输控制协议/网际协议：是目前最流行的网络通信协议，也是因特网的基础协议。

IPX/SPX（Internet Packet Exchange/Sequenced Packet Exchange）——网间数据包交换协议/顺序数据包交换协议：庞大的具有很强适应性的协议，是Novell公司的通信协议级集。

NetBEUI（NetBIOS Extended User Interface）——用户扩展接口：由IBM于1985年开发，是微软所有通信协议的基础，特点是小巧快速、占用内存小。

4.常见网络设备

网卡：是将计算机连接到网络的硬件设备，按传输速率分有10Mbps和100Mbps的；按与主板接口分为ISA和PCI；按与网线接口分为单个RJ45接口（双绞线）、单个BNC接口（细缆）、二合一BNC接口＋RJ45接口。

网线：是网络传输的媒介，常见的有细缆、双绞线、光缆。

中继器：用来防止信号衰竭的中继设备，可以级联但不能超过4个。

集线器（HUB）：是扩充网络、连接更多工作站的网络设备，只具有放大和重发数据的功能。

交换机：可以理解为一个大型的功能强大的HUB，具有处理数据的功能。

BNC接头：同轴电缆的两端均需与BNC接头相连后才可以接T形接头。

T形接头：一端接网卡，其余两端接同轴电缆的BNC接头。

RJ45接头：双绞线的接头，俗称水晶头。

50Ω的终端电阻器：用于细缆连接的局域网，当T形接头的一端不再接入工作站时，就需要它，以防止网络电子干扰。

5.局域网常见组网方案

这里鉴于不同用户的不同需求，我们选择如下的操作系统：A机Win98、B机Win2000、C机WinMe，选择怎样的网络设备，可根据资金情况和用途来考虑。

方案1： 低级配置对等局域网（如图1）
优点： 只需要简单的网卡加细缆，经济快捷，扩充容易。

缺点：由于该方式组网基本为总线结构，所以难以排查网络故障，必须一个一个找。

设备	数量
带BNC接头的10M网卡	3个
细缆	100米
T形接头	3个
50Ω电阻	1对

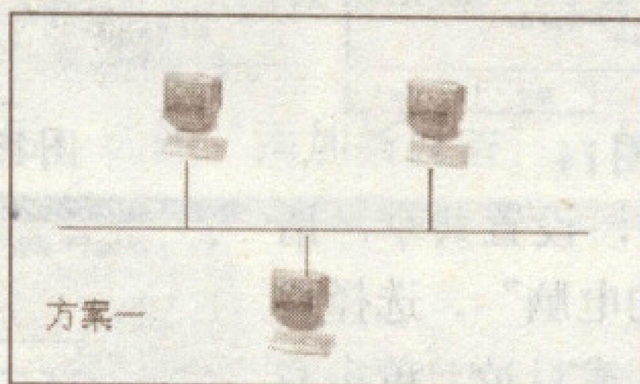


图 1

方案2：中级配置局域网（如图2）

优点：稳定性较高，各个工作站出故障不会相互影响。

缺点：投入较大，对HUB要求高，一旦出故障，整个网络将瘫痪。

设备	数量
带RJ-45接头的10M网卡	3个
8口10M集线器	1个
5类双绞线	100米
RJ-45连接器	3个

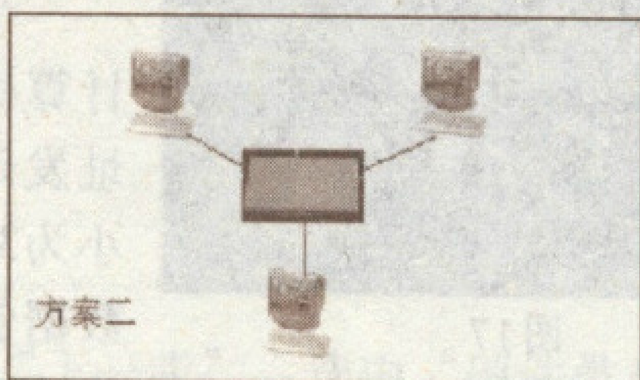


图 2

方案3：高级配置局域网（如图3）

优点：采用性能更好的交换机和高带宽网卡，再加上服务器的管理，可以充分体现局域网的特点。

缺点：投资太大，不适于普通联网用户，其他与于中级配置局域网类似。

设备	数量
10M/100M网卡	3个
5口10/100M交换机	1个
5类双绞线	100米
RJ-45连接器	3个
服务器	1台

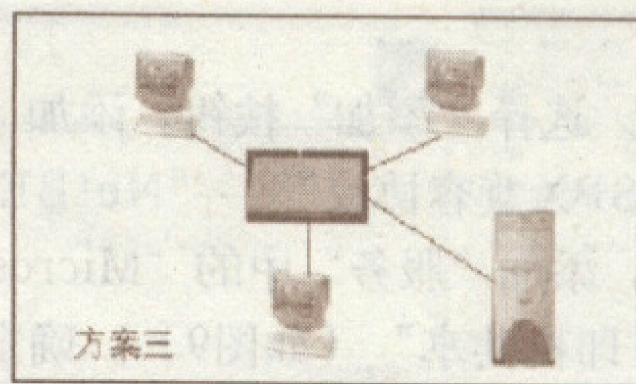


图 3

局域网联网实录

说完了理论知识，现在开始实践。我们选择大家经常接触的方案1、方案2建立对等局域网。方案3投入太大，而且涉及到服务器的网络设置，比较复杂，不适用于普通用户。

请先估计你的局域网需要多长的细缆或双绞线，由于普通用户一般没有压线钳、斜口钳等工具，最好让电脑硬件销售商替你做好，免得麻烦，当然你也可以自己制作。

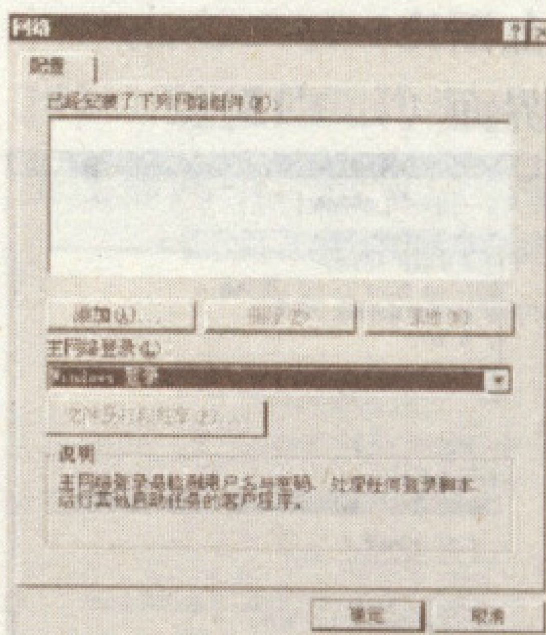
将网卡插入相应的插槽（建议用PCI网卡），用T形接头把细缆和网卡连接，3台计算机均需如此。最后将50Ω电阻接到最左和最右的T形接头。如果是双绞线，一头插入网卡的RJ-45接口，另一头接入集线器的RJ-45接口，如果集线器自带电源则需打开。硬件设置完毕就开始软件设置。

第1步：启动A机（Win98），如果支持PNP（即插即用），系统会自动搜索新硬件，按提示选择Next，选择驱动程序位置。

第2步：如不支持PNP，则需打开“我的电脑\控制面板\网络”（如图4），

单击“添加”按钮，在网络组件中选择适配器（如图5）。

第3步：单击“添加”按钮，选择“网络适配器”（如图6），


图 4

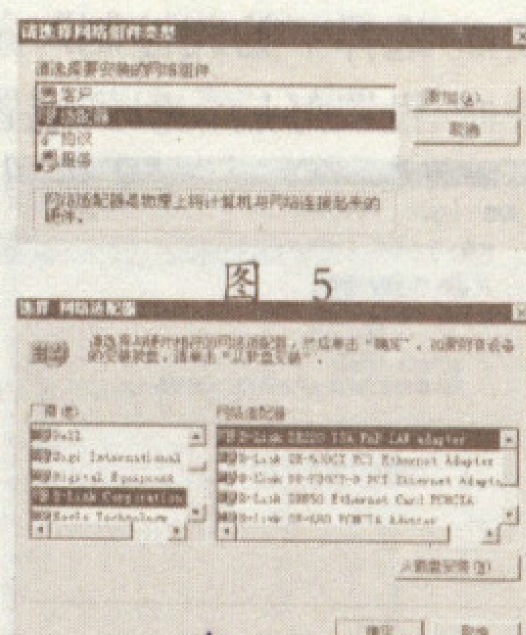
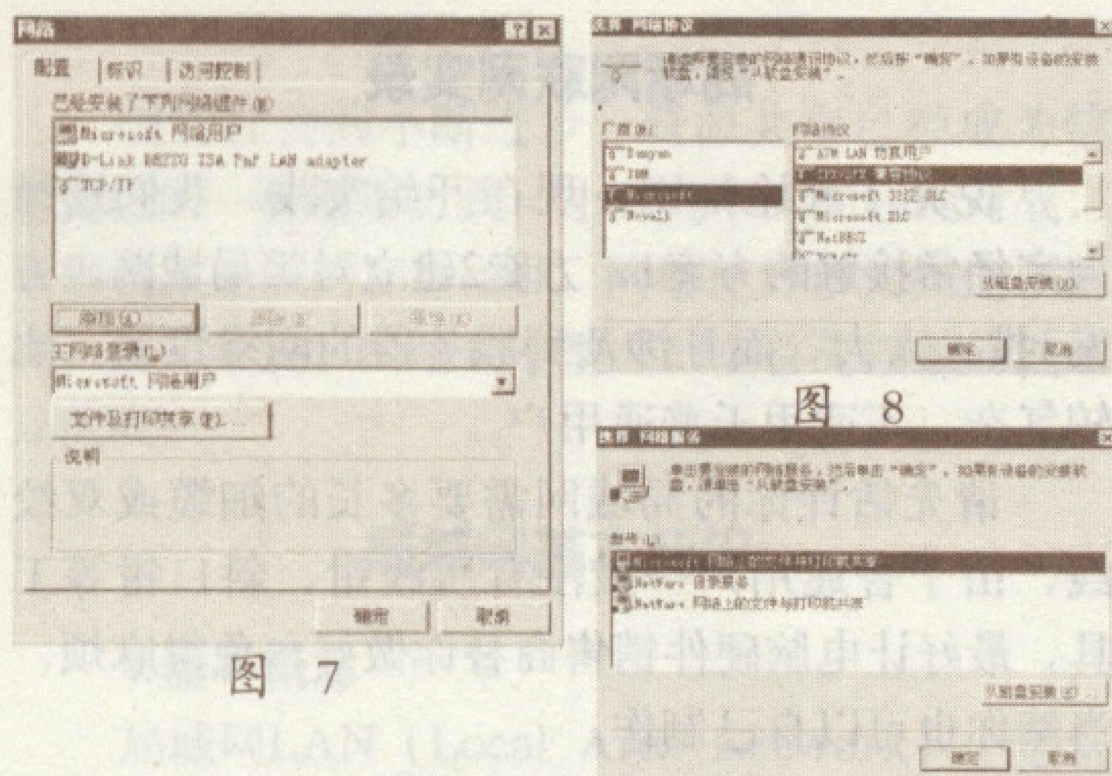

图 5

图 6

这里用的是D-Link的网卡。单击“确定”按钮，如果你的网卡有自己的驱动程序，可以选择“从磁盘安装”。安装后，网络会自动添加上“TCP/IP协议”和“Microsoft 网络用户”（如

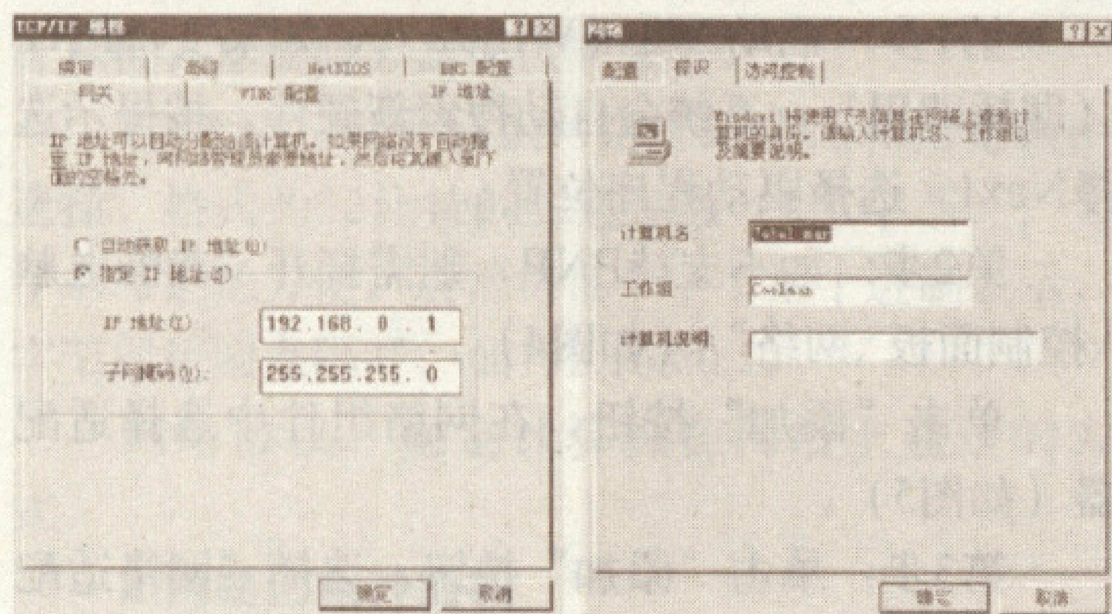
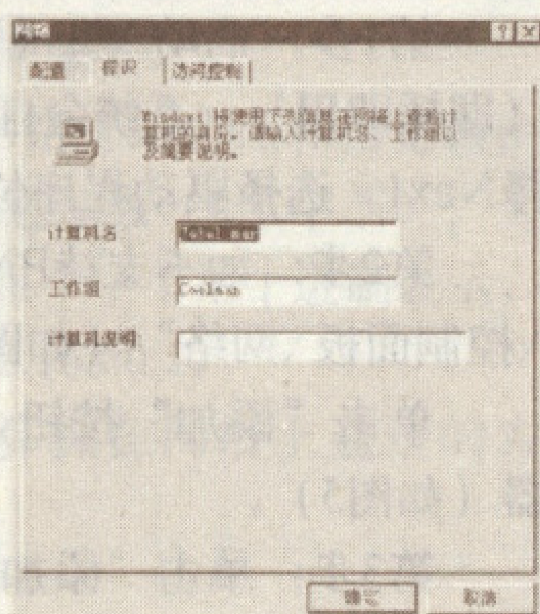
图7）。

第4步：选择“添加”按钮，添加“协议”中的“IPX/SPX兼容协议”、“NetBEUI协议”（如图8），添加“服务”中的“Microsoft网络上的文件与打印机共享”（如图9）。确定后，选择“主网络登录”为“Microsoft网络用户”。


图 7　图 8　图 9

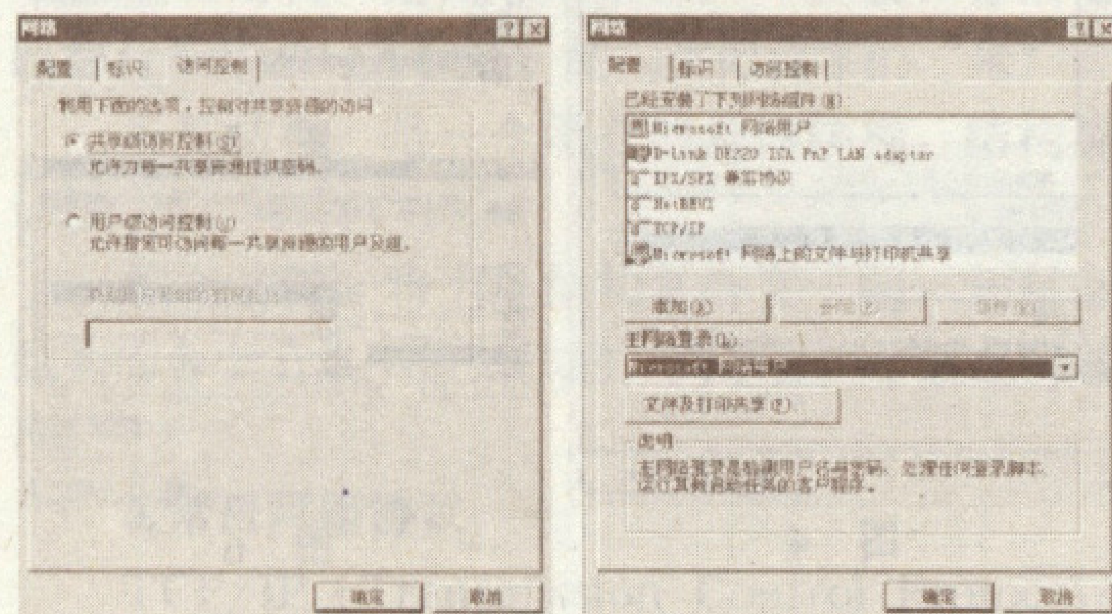
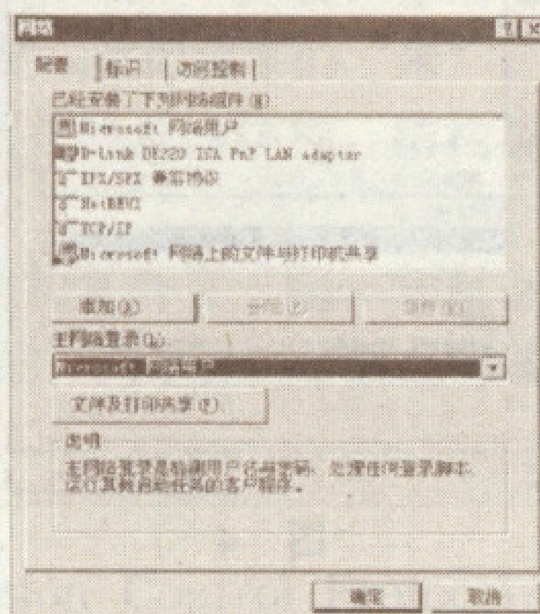
第5步：双击“TCP/IP协议”，选择“指定IP地址”，设置“IP地址”为“192.168.0.1”，“子网掩码”为“255.255.255.0”（如图10）。

第6步：选择“标识”，设置“计算机名”和“工作组”（如图11）。



图10　图11

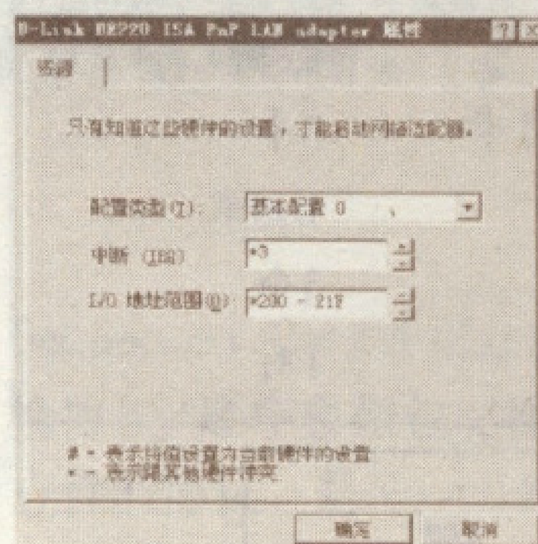
选择“访问控制”（如图12）。

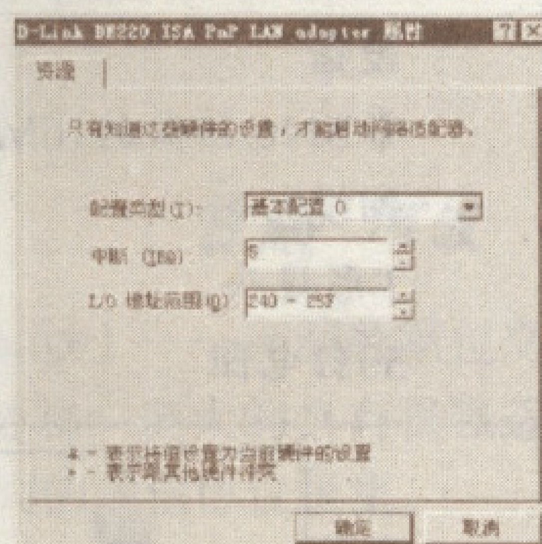
设置好后，回到配置界面（如图13）。



图12　图13

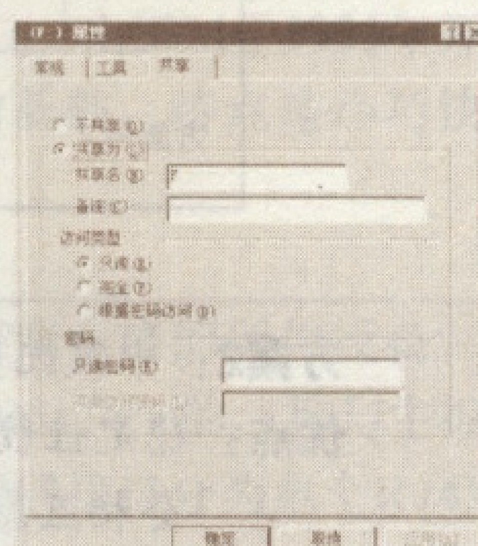
单击“确定”按钮，会出现网卡的资源是否冲突，如果有冲突（如图14）。

修改好（如图15），按“确定”按钮后系统会提示重新启动。重新进入系统后，网络设置结束，整个过程会要求插入Win98的安装盘，要准备好。


图14

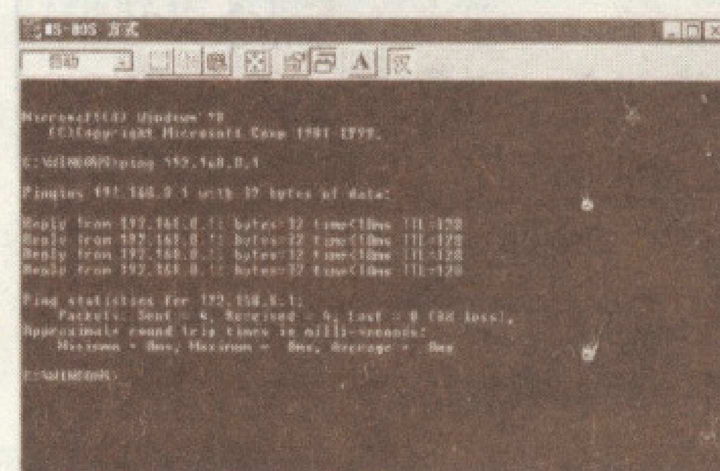

图15

第7步：设置共享。请打开“我的电脑”，选择要共享的分区或目录，单击右键选择“共享”（如图16）。

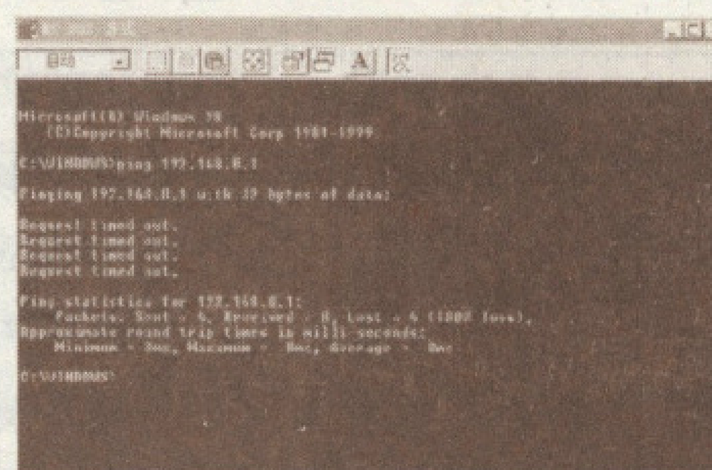

图16

用户可以根据个人喜好选择“只读”、“完全”或“根据密码访问”，设备的图标就会变成有一只手托着的样子（如图 ）。

第8步：点击“开始\程序\MS-DOS方式”，在DOS下输入命令“ping 192.168.0.1”，回车，出现命令行（如图17）。


图17

它的意思是计算机向该IP地址发送了4个大小为32bytes的数据包，接受到4个，没有遗失，表明A机网络已经工作正常；如果出现系统报错，告知数据延时（如图18），表示IP地址不存在，则需重复上面的网络设置，直到可以Ping通自己的机器。正常后在“网上邻居”里会看到自己的计算机。


图18

接下来设置B机（Win2000 professional）。

第1步：装网卡，如果支持PNP，选择驱动程序位置，系统会自动添加新硬件。

第2步：如果不支持PNP，右键单击“我的电脑\属性\硬件标签卡”（如图 19）。

选择“硬件向导”（如图20）。

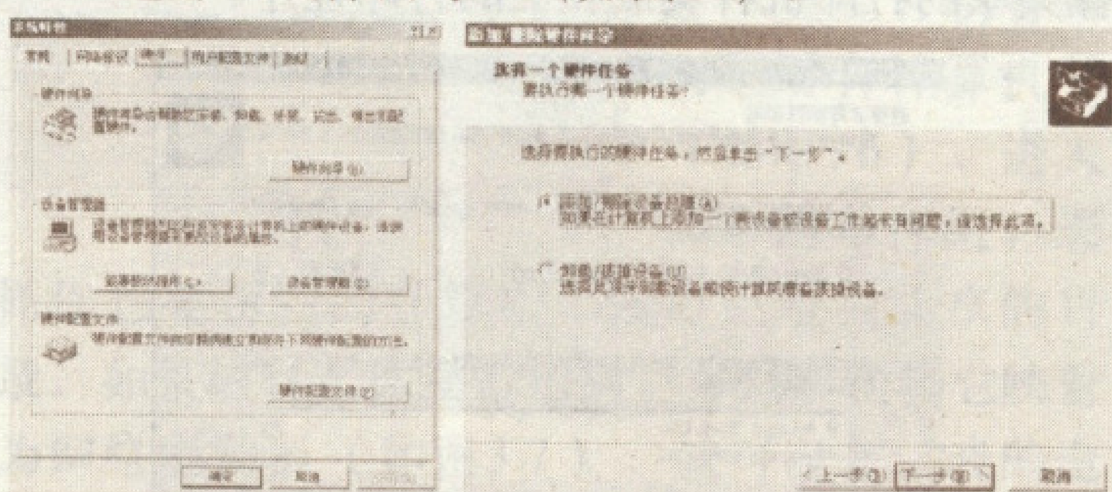


图19　　图20

选择“添加\派出设备故障”（如图21），系统会自动检测新硬件。

结束后，选择“添加新设备”（如图21）。

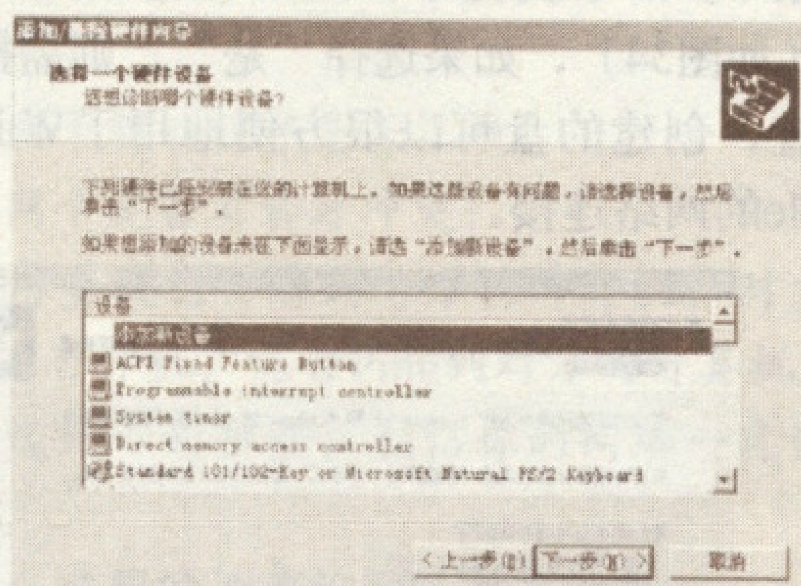


图21

选择“从列表选择硬件”（如图22）。

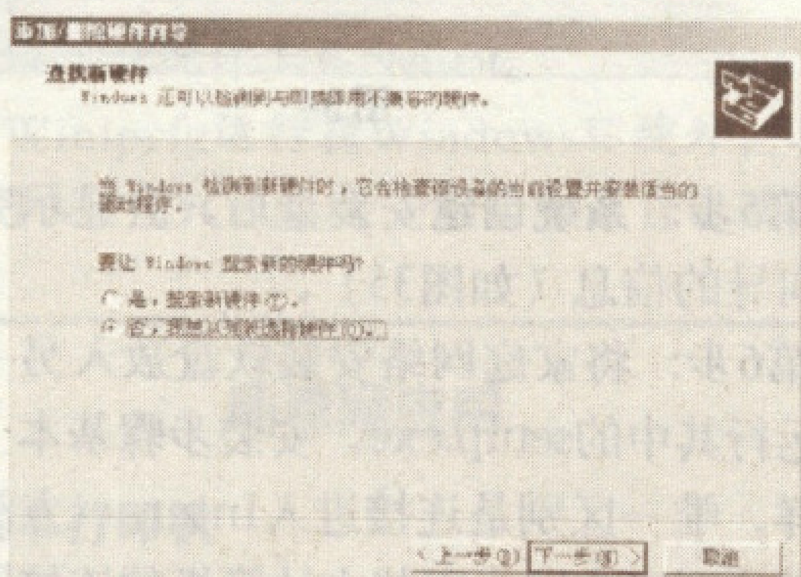


图22

点击“下一步”，选中“硬件类型为网卡”（如图23）。

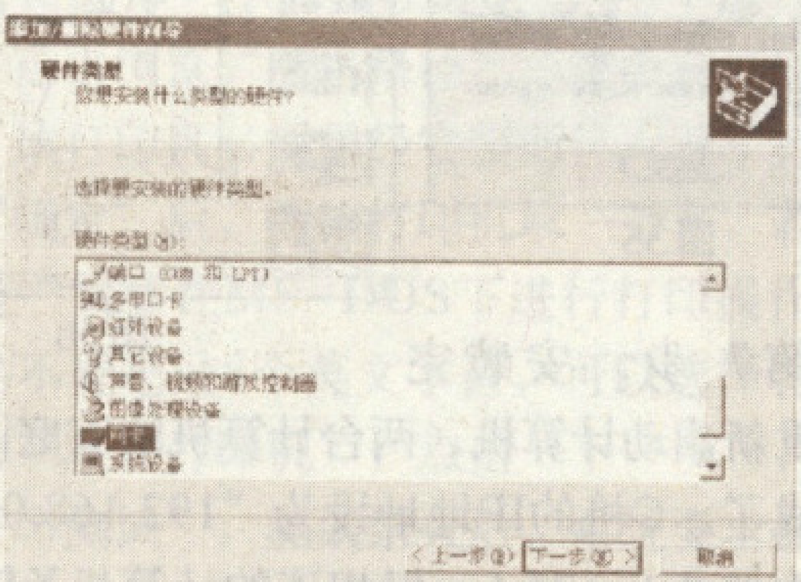


图23

选择“网卡驱动程序”（如图24），系统会安装好网卡。

第3步：右键单击“我的电脑\属性\网络标签卡”（如图25）。

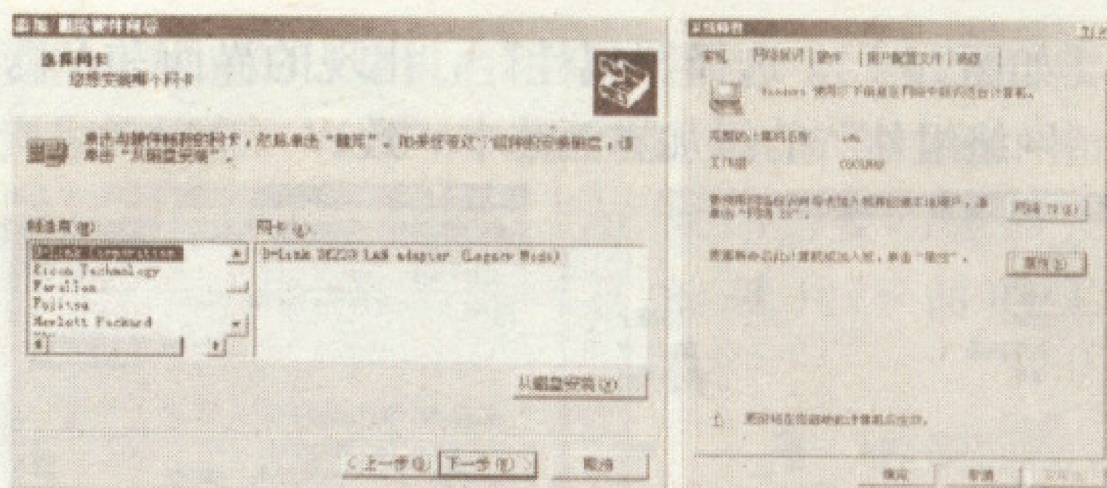


图24　　图25

点击“网络ID”，在出现的“网络标识向导”中选择“本机是商业网络…”（如图26），虽然我们组建的是对等网，但也不能选择“本机用于家庭…”，否则无法接入网络。

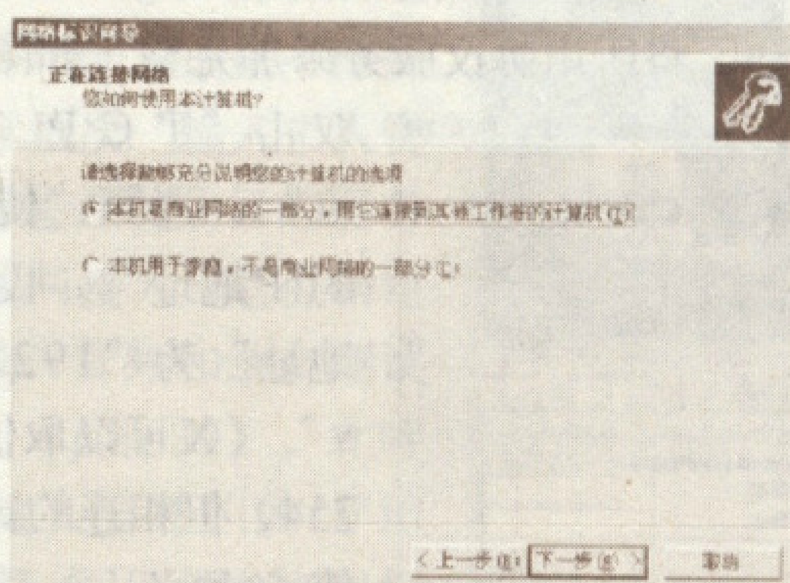


图26

点击“下一步”后，选择“公司使用不带域的网络”（如图27）。

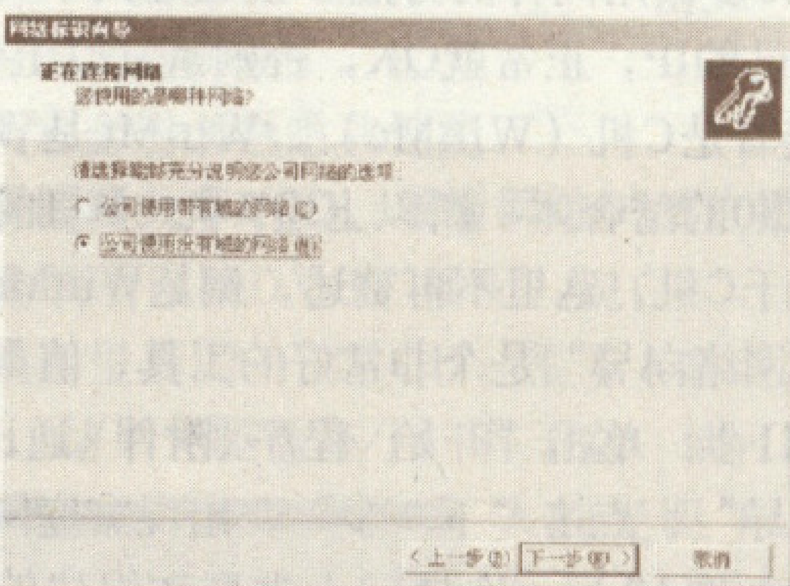


图27

点击“下一步”，输入“工作组名”（如图28），这里的工作组名必须和A机的一致，否则无法连通网络。结束后系统提示重启。

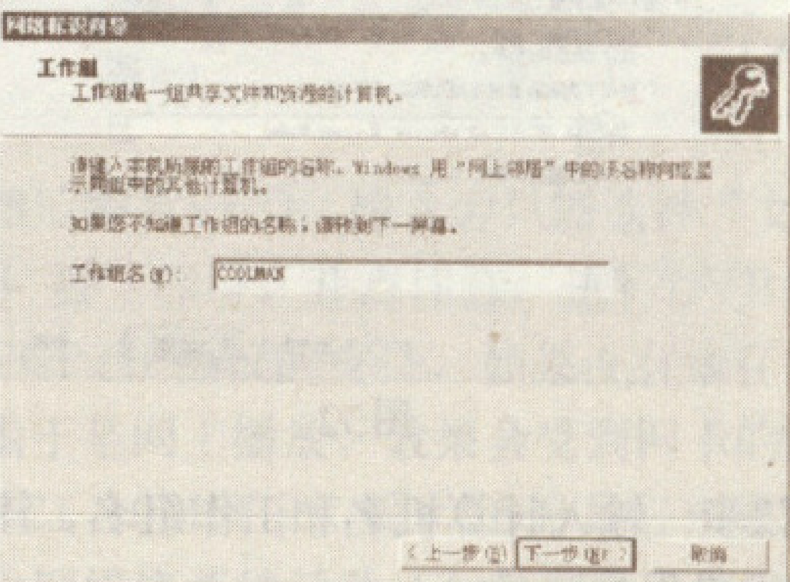
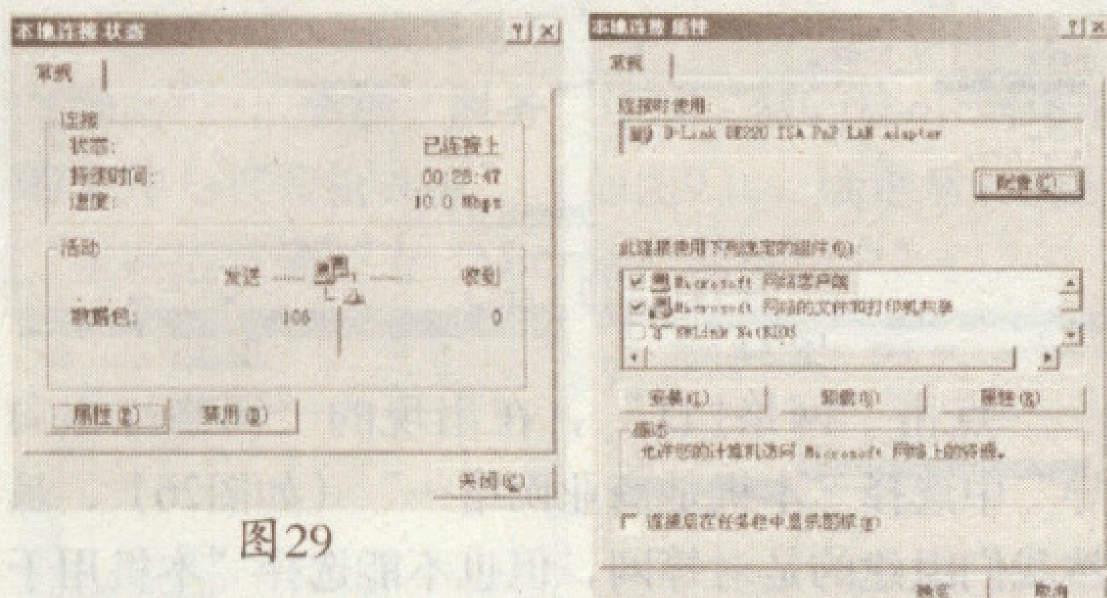


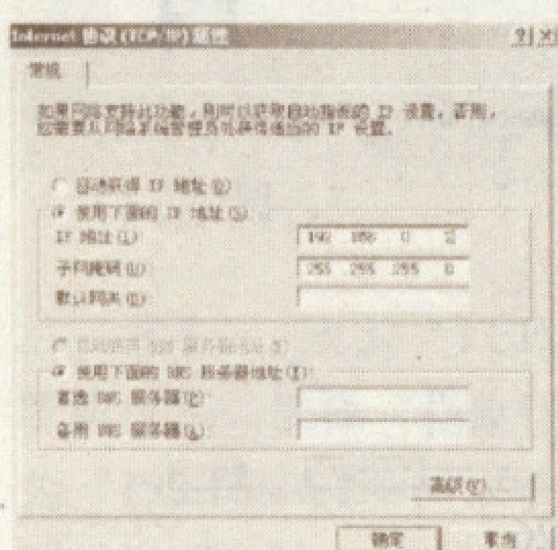
图28

第4步：重新进入系统后，打开“我的电脑\控制面板\网络和拨号连接”，双击“本地连接”

（如图29），选择“属性”，出现的界面和A机“网络组件”的添加界面基本一致。


图29　　　图30

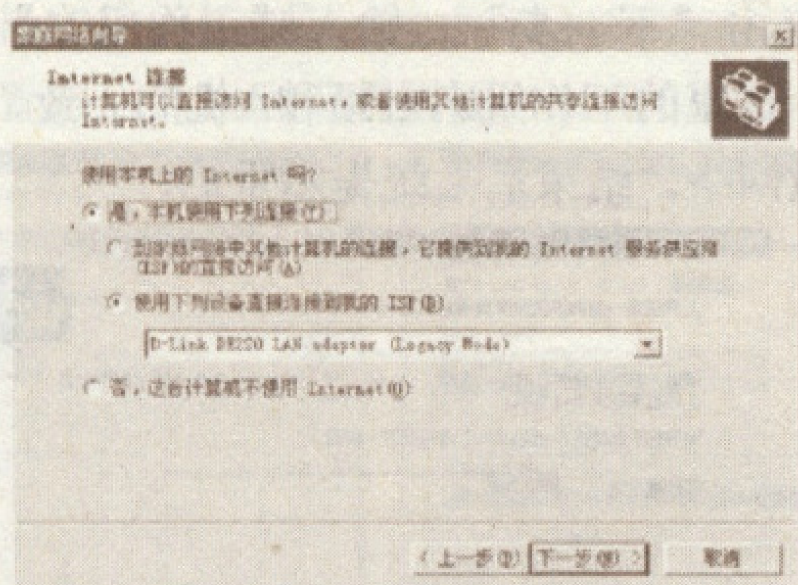
第5步：按照上面所讲的方法，将所用协议服务添加完整（如图30），双击“TCP/IP协议”，选择“使用下面的IP地址”，设置“IP地址”为“192.168.0.x”（X可以取值为1~254，但相连的计算机X值必须不同，这里取2），“子网掩码”设为“255.255.255.0”（如图31）。


图31

第6步：用同样的方法，设置好共享文件夹，ping自己的IP，正常就OK，否则重复以上各步。

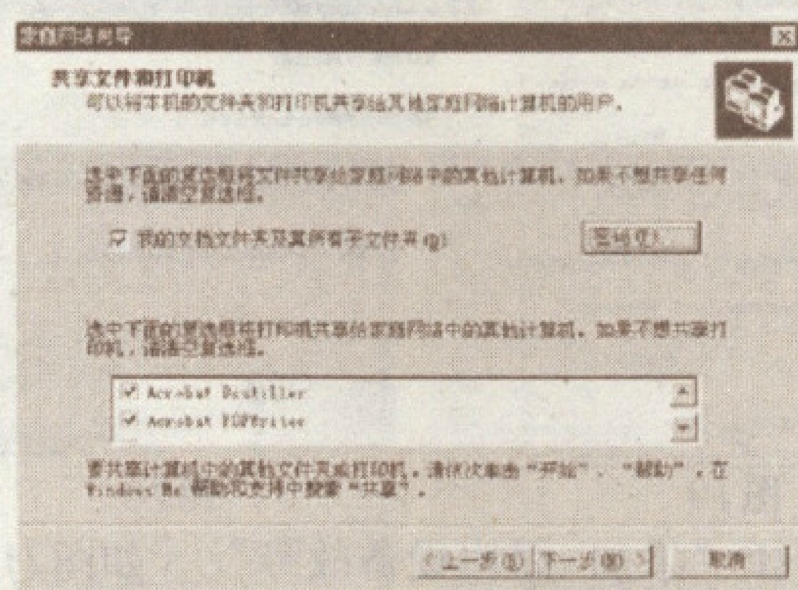
接着是C机（WinMe）。WinMe是Win98与Win2000的结合体，所以上述A机、B机的方式同样适用于C机，这里不再赘述，倒是WinMe里面的“家庭网络向导”是个非常好的工具，值得一提。

第1步：单击“开始\程序\附件\通讯\家庭网络向导”，点击“下一步”，出现家庭网络向导界面（如图32），选择网卡类型和组建的网络中Internet的连接设置情况。

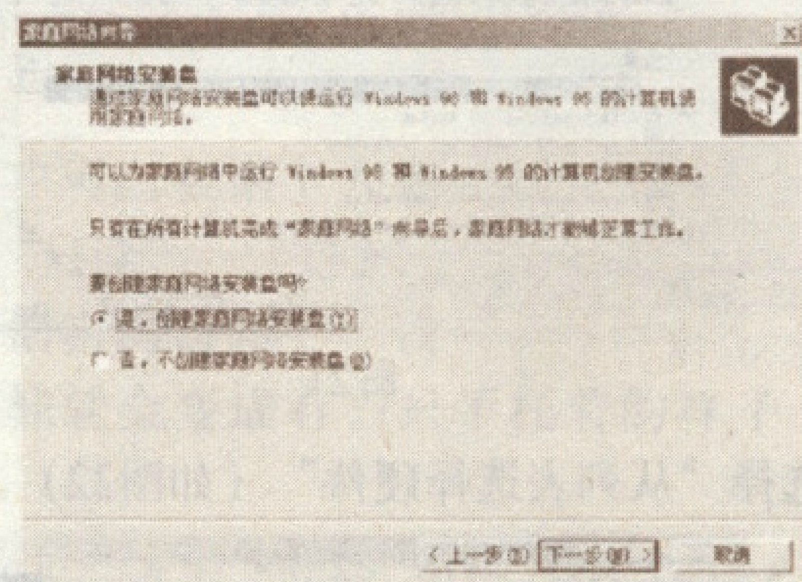

图32

第2步：输入计算机名和工作组名，注意与其他工作组名保持一致。

第3步：对文件夹和打印机的共享进行设置（如图33）。这里只能对“我的文档”及其子文件夹进行共享设置，定义一个文件夹的访问密码，选择共享的打印机种类或相关的打印程序。

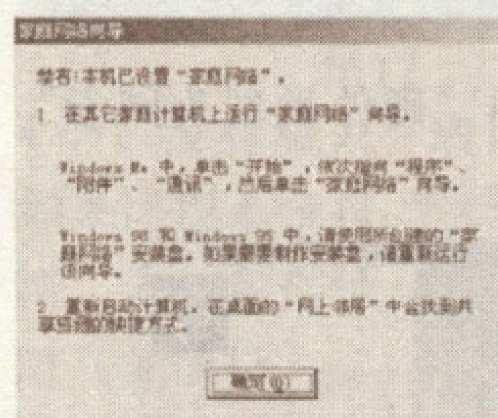

图33

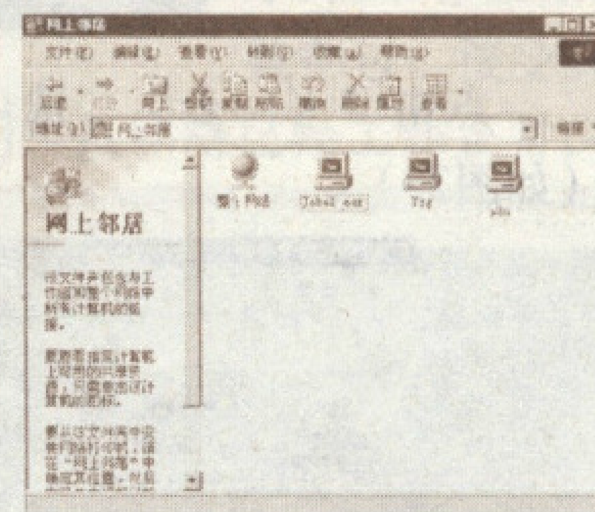
第4步：系统提示“是否创建家庭网络安装盘”（如图34），如果选择“是”，则需插入一张空白盘，创建的盘可以很方便地用于Win98或WinMe的网络连接。


图34

第5步：系统创建安装盘后，会显示完成家庭网络向导的信息（如图35）。

第6步：将家庭网络安装软盘放入另一台计算机，运行其中的setup.exe。安装步骤基本上与前面的一样，唯一区别是连接进入Internet方法时，你要选择“到家庭网络中其它计算机的连接”选项。

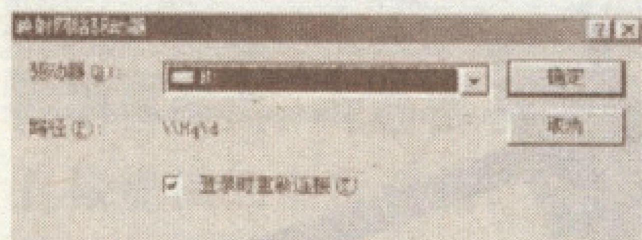

图35


图36

第7步：安装完毕，重新启动计算机，两台计算机的家庭网络就组建完成了。C机的IP地址设为“192.168.0.x”（X可以取值为1~254，但相连的计算机X值必须不同，这里取3），“子网掩码”设为“255.255.255.0”。

大家可以选择自己设置网络协议或利用“家庭网络向导”。

经过一番忙碌后，几台计算机的“网上邻


图37

居”里都可以看到网上所有计算机了（如图36），进入其中的工作组，选择你想要访问的计算机，就可以看到共享的目录。如果该目录你经常用到，可以右击将它映射为网络驱动器（如图37），就可以在“我的电脑”中直接看到它了，是不是很方便？

需要注意的是，如果网络不通，需检查如下几项：

①最边上T形接头的一端是否接了50Ω电阻；

②网卡驱动程序是否正确；

③网卡是否有资源冲突；

④用查找能否看到对方的计算机，对方的计算机是否开机，能否Ping到对方的计算机。

经过细心的排查，相信你的网络一定会畅通无阻。

几个常用的计算机网络测试命令：

测试TCP/IP协议配置工具Ipconfig、Winipcfg；

网络协议统计工具Netstat。

除Winipcfg运行在Windows环境外，其他均运行于MS-DOS环境，大家可以自己试用一下。

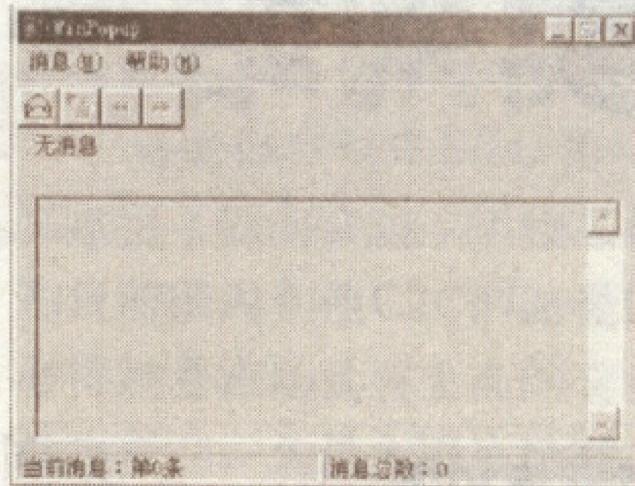
局域网应用

1.共享打印机

点击“开始\控制\打印机”，在弹出的窗口双击“添加打印机”，出现安装向导，点击“下一步”，选择“网络打印机”，点击“下一步”，在弹出的窗口选择“不需要在MS-DOS下进行打印操作”点击浏览“网络路径”，选中有打印机的工作组（该打印机必须已经安装而且设置了打印共享），“确定”后，为该打印机取一个名，若前面选择的是“需要在MS-DOS下进行打印操作”，则文件名不能超过8个英文字符，可以选择将该打印机作为“默认打印机”，点击“下一步”，可以进行“打印测试”。测试结束后，系统要求插入打印机的安装盘，将驱动复制完，共享打印机安装结束。

2.局域网通讯

通过Win98自带的工具就可以实现简单的信息传递，在“开始\运行”中键入WinPopup（如图38），选择发送消息，在弹出的对话框内填入你要发送信息的计算机名和工作组名，对方就可以收到你的信息。WinPopup比较适合简单的交流，如果你需要功能强大的就用下面的工具。


图38

在“控制面板\添加删除程序\Windows安装程序\通讯”中选择添加NetMeeting，安装后运行，在弹出的对话框中依照系统提示依次“输入个人资料\选择是否登录目的服务器\局域网接入\是否创建快捷图标\音频和录音测试\完成”（如图39），在呼叫栏中输入要呼叫的IP地址，选择右边的快捷图标“呼叫”即可。NetMeeting功能非常强大，支持文字聊天、语音聊天，有麦克风的话真是爽极了，在使用中大家会逐渐熟悉其性能。

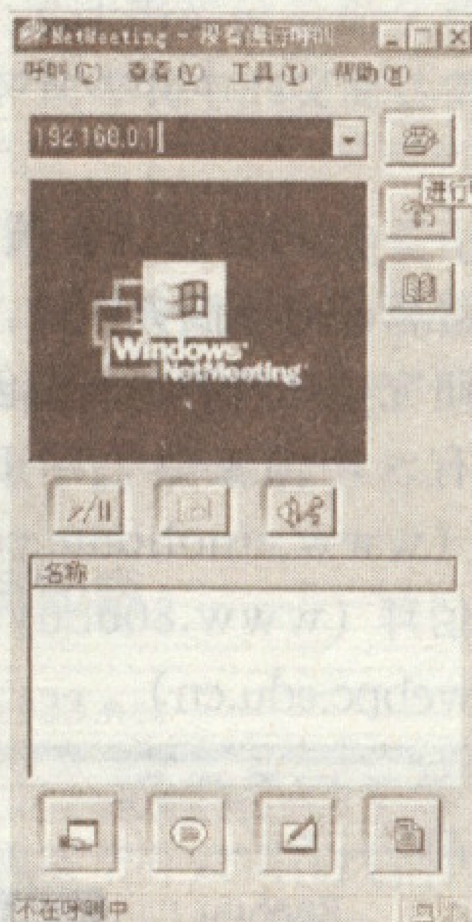
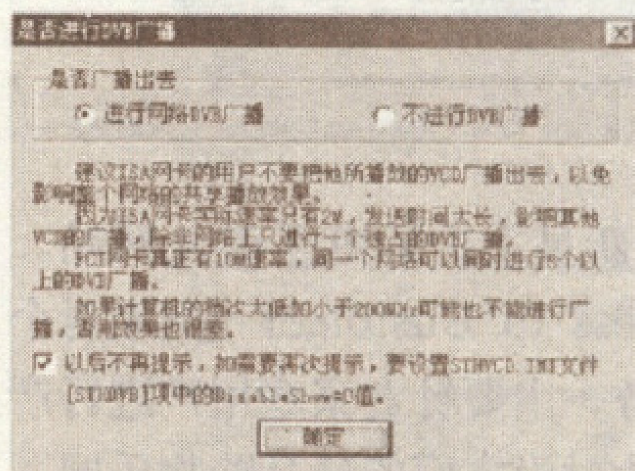


图39

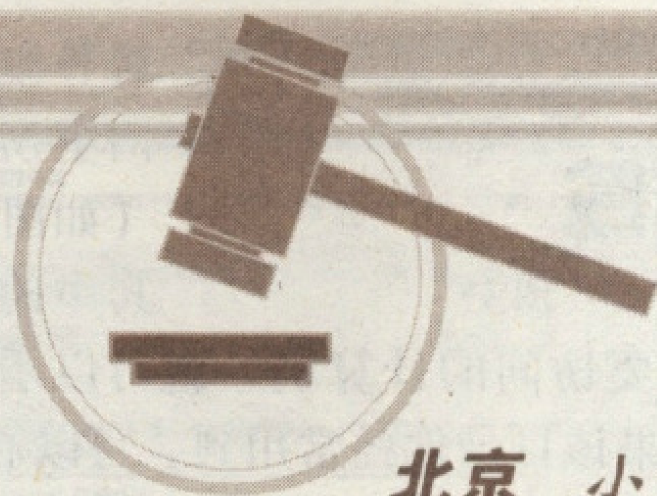
3.局域网共享VCD、收看网络DVB广播

何为收看网络DVB广播呢？说白了，就是大家在局域网里看同一部VCD。很多人总是用光驱看VCD，结果光驱看坏了，有了它，就可以用别人的光驱了。首先你要有超级解霸2000（5.5还需要补丁），选择“控制\控制设置”，选中“允许DVB功能”，“配置DVB广播”（如图40），然后播放VCD；接受者只需选择“文件\接受DVB广播”即可。几点注意：进行DVB广播，必须有TCP/IP协议的支持，如果没有请在网络里添加；由于是网上播放，效果会受到网卡的限制，建议选PCI 10M网卡；看VCD时最好不要再进行其他抢占网线资源的活动（如复制文件等）。


图40

通过局域网我们可以学到一些平常学不到的知识，也可以利用网络的特点，进行网上资源的共享。

拍卖网站一窥



北京 小玄

八佰拜折扣店

http://www.800buy.com.cn

八佰拜是由炎黄新星网络科技有限公司独家经营的电子商务网站。该公司是由来自硅谷的留美研究生在1999年回国创办的，目前集成运营的网站有：中国家庭上网工程主站点——中国家庭网（www.sinohome.com）、电子商务网站——八佰拜（www.800buy.com.cn）、教育网（www.webpc.edu.cn）。



八佰拜作为炎黄新星主推的电子商务网站，主要进行B2C（Business to Customer“商家对个人”）方式的电子商务，主要针对家庭用户进行产品销售。它致力于成为时尚家庭的精品购物乐园，把“时尚家庭，实惠购物”作为折扣店的经营理念，奉行“以人为本，用户至上”的原则，为公众创造高水准的网上购物环境。它主要经营手机（包括WAP手机）、PDA、SIM卡、IP电话卡等一系列电子产品及汽车、电脑品牌机、电脑外部设备。同时，折扣店还兼售电器，儿童、办公、家居生活用品及书籍音像等，全方位满足家庭用户购物的需要。

八佰拜折扣店采用会员制的销售方式，注册会员过程是全免费的，同时你还能获得一个sinohome的免费E-mail信箱。在每完成一次交易之后，你的会员卡中会增加相应的积分，它可以帮你提高会员的等级及供你参加其他活动。

八佰拜折扣店在国内众多的B2C电子商务网站中较早推出了定时降价销售、竞价销售以及集体竞价销售等方式。其特有的定时降价分上午场、中午场、下午场和晚场，上午场和中午场每小时降100元，下午场和晚场则每分钟降2元。一件商品经过一段时间的降价之后，价格已经明显低于该产品的市场售价，因此吸引了很多网友的目光，注册用户数量增长迅速。竞价销售，顾名思义就是在价格方面竞争，每件产品从1元起拍，在规定的时间内看谁出的价格高，每场竞价销售持续72小时；集体竞价即对同一种商品，买的人越多，最终成交的价格就越低。当每个用户在满意的价位下单之后，随着不断有新的购买者的加入，最终需要支付的产品价格就会更低。如在限定时间内达不到商家指定的购买数量，那么将以当前的价格成交。

“东东当铺”也是八佰拜折扣店的特色之一，作为互联网上首家当铺，东东当铺旨在为广大需要“旧货”的网友服务，推行全新的网上旧货交易平台。对于每个典当的旧货，客户可以选择“单卖”、“以旧换新”或者是“代卖”3种方式。其中，“单卖”为客户直接将旧货卖给当铺；“以旧换新”为客户在卖旧货的同时购买当铺的新货（不限种类）；“代卖”为客户将旧货在当铺寄售，售出后当铺再将货款给客户（仅收取少量的手续费）。用户可以在这3者中自由选择交易方式。

随着八佰拜折扣店的不断发展，随后还推出了半价场等更多经济实惠的销售方式，成为网友们关注的热点拍卖网站之一。

易必得商务网

http://www.ebid.com.cn

易必得商务网是国内较早实行B2C模式的专业电子商务网站之一，公司成立于1999年7月。成

立之后，易必得推出了特有的无底价拍卖全新产品的销售模式，并选择了B2C电子商务模式，由厂家直接提供的全新产品，通过1元起拍的拍卖方式直接销售给易必得会员。



易必得商务网实行的是会员制，成为其注册会员是免费的，只要提交了会员申请表格，并完成了会员资格确认，你的会员资格就立即生效。但是，注册会员并不能参加易必得的无底价拍卖，因为只有易必得的拍卖会员才能参加其无底价拍卖。你可以提供身份证复印件或者是100元押金作为你的信用凭证、如果注册会员在易必得网站的“精品商城”和“集体采购”中成功完成一笔交易，也会自动升级为拍卖会员。

由于易必得全新网络拍卖模式的推出，使网友充分体验到真正的实惠，因此，在短短3个月内吸引了众多的会员，成交额也直线上升，至1999年10月，成交金额已达到每月80万元人民币。在这个基础上，易必得商务网在同年11月适时推出了另一种销售模式——集体采购。这种全新的销售模式类似于八佰拜折扣店的集体竞价销售模式，网友对同一件商品同时下定单，产品的价格随着订单数的增多不断下降，这种销售方式有时能给网友带来更多的实惠，因此，在开通后也创下了易必得的各项新高。

进入21世纪，易必得商务网已经渐渐走向成熟，由于网上拍品、销售产品的质量及合法性等因素得到充分保证，同时网站的软件系统设计合理，为会员营造出充满趣味但又紧张刺激的购买氛围，既体验了网上拍卖这种电子商务形式，又以实惠的价格得到了自己中意的产品。同时，它的商业用户也认识到，利用在互联网上高效运作的易必得网上销售系统能起到很好的市场推广作用，因此，在商家和会员的要求下，易必得商务网在成立1周年之际，再次推出了又一种销售方式——网上定价销售。利用网上的虚拟空间节约商业成本，真正让广大网民享受到电子商务所带来的实实在在的优惠，再次掀起了网上购物热潮。

易必得在长期B2C拍卖的成功运作基础上，又推出了面向会员二手物品拍卖交易的跳蚤市场。和目前国内其他C2C网站提供的类似服务相比，易必得跳蚤市场具有更高的交易真实性，物品的有效性也更高。为最大限度地减少虚假交易、欺骗性交易，易必得跳蚤市场规定只允许拍卖会员提交产品，普通会员只能参与竞价，使得其中的交易具备了更高的可信度。

易必得商务网还在客户服务中引入800免费电话，为会员提供真正高质量、人性化的服务。易必得的努力得到了广大网民和社会各界的肯定，被CBIRearch评为99年度十佳电子商务网站第4名。

EC123网上折扣店

http://www.ec123.net

EC123网上折扣店是隶属实华开公司在线销售事业部的专业化的消费类电子商务网站，以优惠于市场的价格为网民提供各类产品的销售以及高品质服务。



EC123网上折扣店主要经营电器类产品，目前经营的电器商品共分9大类40多个子类，单品超过5000种，内容涵盖：通信、小家电、手持设备及时尚产品等。它与国内外各大电器产品厂商建立了良好的合作关系，使用户可以在网站中找到所希望购买的产品，省却奔波之苦。它所提供的产品价格比市场略低，部分产品有近千元的优惠。

商品质量是EC123网上折扣店信誉的重要组成部分，它会帮助用户先把好质量关，使用户能够放

心购物。同时，它承诺无条件退换货，也就是说，如果商品不存在质量问题，它也接受用户的更换或退货要求，但是，更换或退货的邮递费用要由用户来承担。

凡在EC123网上折扣商店购买产品的用户，均自动享受它的售后服务。它为用户提供优质全面的售后服务，不论用户有什么问题，都能在其客户服务部得到周到详细的帮助。客户服务部会将用户反映的问题进行分类，如EC123网上折扣商店能处理的，由它负责解决用户的问题；如属于厂商、配送中心等部门的责任，客户服务部将迅速与有关部门联系，尽快解决客户的问题。

EC123网上折扣店同样采取了会员制的经营方式，全部的会员注册过程是完全免费的。它向广大消费者提供热线电话咨询、送货上门及各种会员服务。

雅宝拍卖网

http://www.yabuy.com

雅宝拍卖网集个人竞价、集体议价、标价求购3种交易模式于一体，提供包括买卖信息、在线交易和信用保障在内的电子商务解决方案。看起来它更像一个网络中的集贸市场，无论你想买或者是卖都能在其拍卖网上方便地进行。雅宝拍卖网的主要交易方式有以下几种：



个人竞价（消费者对消费者／商家对消费者）：在个人竞价交易中可以买卖任何有价值的物品，网友可在这里进行大范围的讨价还价，你可以足不出户就完成一笔好交易。

集体议价（商家对消费者）："人多力量大，大家一起来砍价"，各地的朋友携手与特定的商家讨价还价，从而共同获得更多的折扣。许多拍卖网站都提供了这个功能，这里就不再多介绍了。

标价求购（消费者对商家）：在标价求购的栏目中最能满足你个性化的需求，无论你需要什么商品都可以刊登在这里。商家在看了你提供的产品信息、服务需求和价格定位后，由商家之间以竞争方式决定最终产品销售商或者是服务供应商，从而使用户以最优的性能价格比实现商品的购买。这也让消费者有更多选择的权利，站在了主导地位。

无论你是消费者还是商家，在雅宝拍卖网都能轻松找到自己的位置。消费者可以根据商品的价格曲线、当前的购买状况和对未来可能购买人数的预测，决定是否立即加入购买集体；也可以暂不投标加入，而是根据商品的价格曲线，选一个自己认可的价格段，一旦价格降到此价格段上，系统将给用户发送通知，告诉你目前集合的人数已达到你所期望的价位并将你自动加入购买集体。而对于商家，可以在"商家档案"进行登录，登记出售物品和修改信息等。

拉拉手电子商务

http://www.lalashou.com

两千多年前，在中国的民间集市上，流行着一种交易方式：双方以长袖遮手，以手语讨价还价买卖牲畜、工具。这就是拉拉手网站的由来。

拉拉手电子商务并不进行产品的买卖，所以，从严格意义上说，它并不是网上商店。拉拉手电子商务是一家网上商品比较中心，它收集了网上许多拍卖网站的销售信息，告诉你哪些网上商店在打折？哪些有大优惠促销活动？

拉拉手电子商务也有流行的集体购买方式，优惠幅度不小。想在网上买东西的朋友不妨先在这里查询一下商品信息以及各网站售价，这对节省网费可是很有帮助的。





IE注册表应用五则

湖北 李红波

一、更改IE的缓冲的路径

大家都知道，我们使用IE浏览网页时，系统会自动将访问过的网页保存到硬盘上，这样当我们下次再访问相同网页时，系统就能直接从硬盘上调用，从而免去了从网络上下载的时间，加快了网络传送效率，因此绝大多数用户都习惯于为IE设置较大的磁盘缓冲。不过令人头痛的是，系统默认会将这些缓存中的数据保存到与Windows的安装文件相同的磁盘分区中，而这些文件通常都比较小，有时候我们设置200M的缓存，系统居然会保存10 000-20 000个文件，太多的小文件很容易造成磁盘碎片，这就会影响硬盘的管理效率，另一方面它也会导致IE读取缓存的速度下降，因此我们有必要设置一个单独的磁盘分区，并将IE的缓冲转移到这个单独的磁盘分区中。为此，我们可采用如下办法：

1.采用适当的方法为IE的磁盘缓存划出一个200-300M的磁盘分区。此分区专门用于保存IE的缓存文件，不存放其他任何内容。

2.在该磁盘分区中建立一个用于保存IE缓存的文件夹（显然不可能将上万个缓存文件全部保存到磁盘根目录下），如“F:\Temporary Internet Files”。

3.启动注册表编辑器。

4.在注册表编辑器中依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ Explorer\User Shell Folders主键。



图 1

5.此时我们就会在User Shell Folders主键下发现一个名为“Cache”的字符串值，它是用于设置IE缓存路径的，用户只需将其修改为刚刚设置的专用保存缓存的文件夹“F:\emporary Internet Files”即可（如图1所示）。

6.关闭注册表编辑器。

此后，系统就会将IE的缓存文件保存到用户指定的单独磁盘分区中，避免了与系统文件混在一起的弊端，防止了磁盘碎片的形成，同时也提高了网络运行速度。

二、让IE在状态栏中显示完整地址的方法

大家都知道，我们使用IE浏览某个网页时，只需将鼠标放到某个超级链接的下面，系统就会在状态栏中显示出该超级链接的地址，不过系统默认显示的是相对地址（跟我们在DOS中使用的相对路径差不多），而不是显示该链接的完整地址，这往往并不能满足用户的需要。别着急，采用下面的方法即可解决这一问题：

1.启动注册表编辑器。

2.在注册表编辑器中依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Inertnet Explorer主键。

3.此时我们就会在Internet Explorer主键下发现一个名为“Show_FullURL”的Dword值，它是用于设置是否在IE状态栏上显示超级链接地址的，我们只需将其由0改为1，IE就会在状态栏上显示出相应超级链接的绝对地址。

4.关闭注册表编辑器。

重新启动IE之后，系统就会在状态栏中显示出完整的地址（即某个网址的绝对地址），从而满足了用户的需要。

三、改变“超级链接”处点击前后的颜色

为了显示用户访问过的和未访问过的超级链接的区别，IE会采用不同颜色对它们进行显示，它默认采用蓝色显示那些没有访问过的超级链接，而采用红色显示那些访问过的超级链接，用户如果不喜欢这种颜色搭配，则可采用下面的方法对它们进行更改：

1.启动注册表编辑器。

2.在注册表编辑器中依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Settings主键（如图2所示）。

3.此时我们就会在Settings主键下发现一个名为“Anchor Color”的字符串值，它是用于定义用户没有访问过的超级链接的颜色的，用户可根据

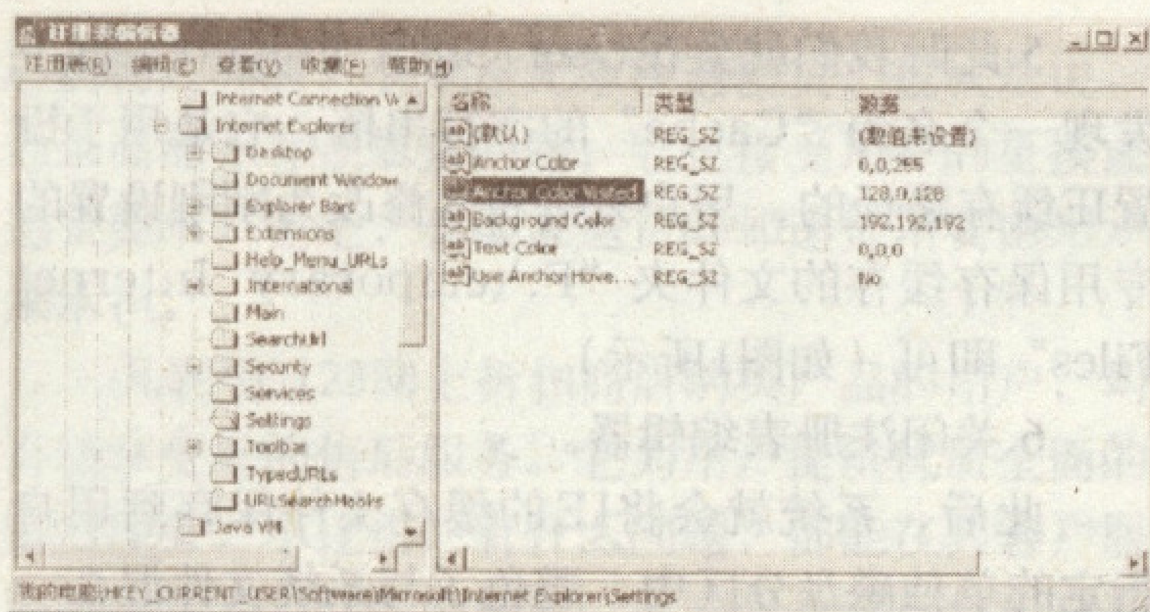


图 2

需要对其颜色加以适当修改。

4.此时我们还会在Settings主键下发现一个名为“Anchor Color Visited”的字符串值，它是用于定义用户访问过的超级链接的颜色的，用户可根据需要对其颜色加以适当修改。

5.关闭注册表编辑器。

重新启动IE之后，用户访问过的超级链接和没有访问过的超级链接的颜色就会发生变化，从而满足了用户的要求。当然，上述功能也可在IE属性里直接设置。

四、取消超级链接下面的下划线

在默认情况下，IE会在每一个超级链接的下面显示一个下划线，以便显示它与普通文本的区别，不过有些用户不太喜欢这些下划线，而希望取消它们，这也是非常容易办到的！事实上，IE同时为下划线提供了3种不同的显示状态，分别是“始终显示下划线”、“始终不显示下划线”和“将鼠标放到超级链接上面的时候显示下划线”，用户完全可根据自己的需要对其加以调整。具体来说，我们若拟对IE是否显示超级链接的下划线进行设置，则应执行如下步骤：

1.启动注册表编辑器。

2.在注册表编辑器中依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main主键（如图3所示）。

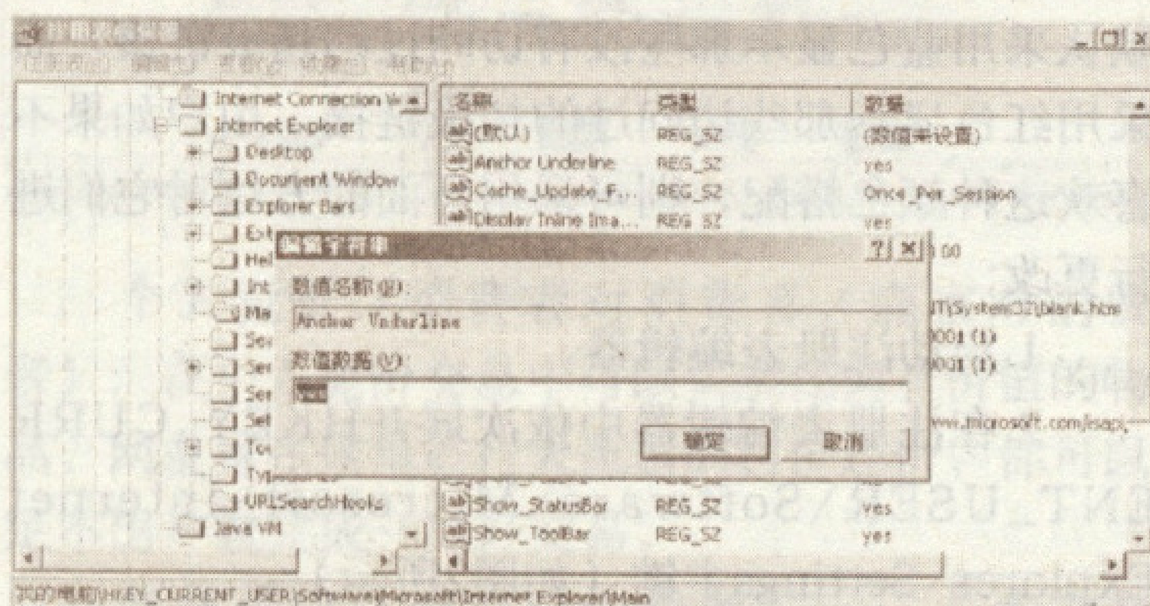


图 3

3.此时我们就会在Main主键下发现一个名为“Ancher Underline”的字符串值，它是用于设置是否显示超级链接的下划线的。当其值为NO时表示始终不显示下划线，为YES时表示始终显示下划线，为HOVER时表示通常不显示下划线，将鼠标放到相应超级链接下面之后才显示下划线，用户只需根据自己的需要加以更改即可。

4.关闭注册表编辑器。

重新启动IE之后，超级链接下面的下划线就会消失（或只在用户将鼠标放到相应超级链接下面之后才显示下划线），这就满足了用户的需要。

注意，采用上面的方法修改的是系统默认值，也就是说只有当我们浏览的网站本身没有设置是否显示下划线时，系统才会按上述设置进行显示，若用户浏览的网站已经设置了是否显示下划线，IE将会按照相应网站的设置进行显示（也就是说此时系统的默认值无效），这点务必请用户注意!

五、更改Internet Explorer的标题栏

在默认情况下，IE会在标题栏中显示“Microsoft Internet Explorer”，如果用户想追求个性的话，完全可以对这个标题栏中的内容进行修改，使之变成我们自己的标题（如“胡锦承的专用浏览器”）。这可以通过以下方法来实现：

1.启动系统的注册表编辑器。

2.在注册表编辑器中依次展开HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main主键（如图4所示）。

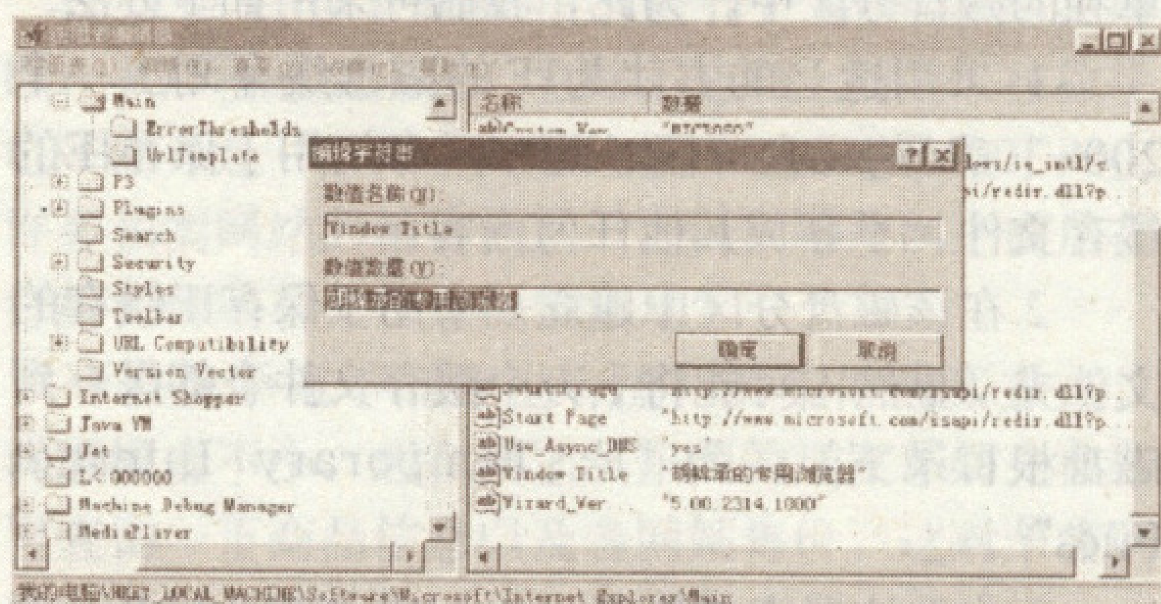


图 4

3.在该主键下新建一个名为“Window Title”的字符串值，并将其值设置为希望在IE标题栏中显示的内容（如“胡锦承的专用浏览器”）。

4.执行“注册表”菜单的“退出”命令，关闭注册表编辑器。

重启计算机之后，系统的标题栏就会变成我们自己的内容（如图5所示），从而满足了那些追求个性的用户的需要。

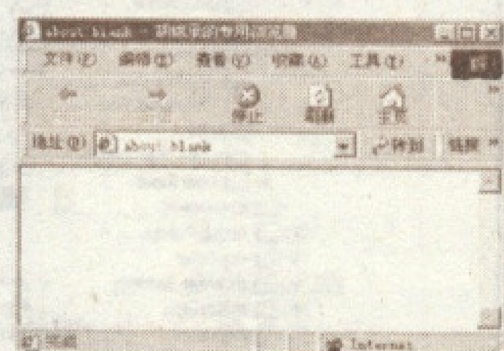


图 5

让您的Flash作品更加有个性

天津 韶亚军

从事多媒体制作的人都知道，Flash是Macromedia公司的著名多媒体制作软件，它易学易用，能够生成非常小的交互式动画，而且还能生成脱离其编辑环境的EXE文件，这个过程一般称为“打包”。不过，使用Flash打包文件时也有一些注意点，掌握好可以使您制作出更加个性、专业的多媒体作品。

一、显示个性化图标

我们发现用Flash制作的EXE文件其图标都是一样的，这样就使得制作出来的多媒体程序显得有些“千篇一律”，那么我们能不能任意地更改发布文件的默认图标，给自己的作品来一点儿个性化的内容呢？经过笔者的分析，发现图标是存储在Flash的Runtime文件FlashPla.exe中的，因此我们只要一个资源编辑器（ExeScope）及一个图标编辑器就可以完成修改了，方法如下：

1.启动ExeScope；

2.点击“打开”钮，打开FlashPla.exe文件（此文件一般存放在Flash安装文件夹下的Players文件夹中，在修改之前必须先把它的只读属性去掉）；

3.单击“资源\图标”，找到图标资源中的102号资源，它里面包含了6种不同大小和颜色的图标，由于默认情况下它只显示那个32×32、16位色的图标，又由于ExeScope只是一个汉化工具，并没有提供编辑图标资源的功能，所以我们可以先点击工具栏上的“导出”钮将它导出为一标准的ICO图标文件；

4.启动图标编辑器（这可从VC++或Visual Basic或Visual FoxPro安装程序中得到，或者直接使用第三方程序），调入刚才导出的图标文件，将它们修改，存盘退出（这一步中也可以找几个自己喜爱的、相同大小和颜色的图标而不去修改）；

图 1

5.找到图标资源中102号资源中的1号32×32、16位色图标子资源，点击“导入”钮将它导入；

6.点击存盘图标，更新FlashPla.exe文件中的图标资源（见图1）。

二、让Flash使用中文

不知大家有没有注意过，使用默认Flash打包后，发现文件的菜单系统和提示处处为英文信息，很不符合中国人的习惯。其实，通过ExeScope程序也可以将FlashPla.exe文件中的菜单和对话框及字符串资源，利用同样的方法把它们修改成中文，再打包，您的作品就使用中文了。

三、关于全屏幕播放的问题

平时使用Flash制作动画打包后，为使动画一开始播放就进入全屏幕播放状态，我们可以设置动画第一帧的帧属性的Action事件，并添加一个FS Command命令，在For Standalone Player下拉列表中选择FullScreen[true/false]为true，让其全屏幕播放。不过每次都这样做非常麻烦，其实，经过笔者的分析，发现只要将Flash的Player文件中的快捷键全部删除即可让它全屏幕播放，这倒可省却不少麻烦。具体操作如下：

1.启动ExeScope；

2.点击“打开”钮，打开FlashPla.exe文件；

3.单击“资源\快捷键”资源，将其中的所有快捷键都删除（见图2）；

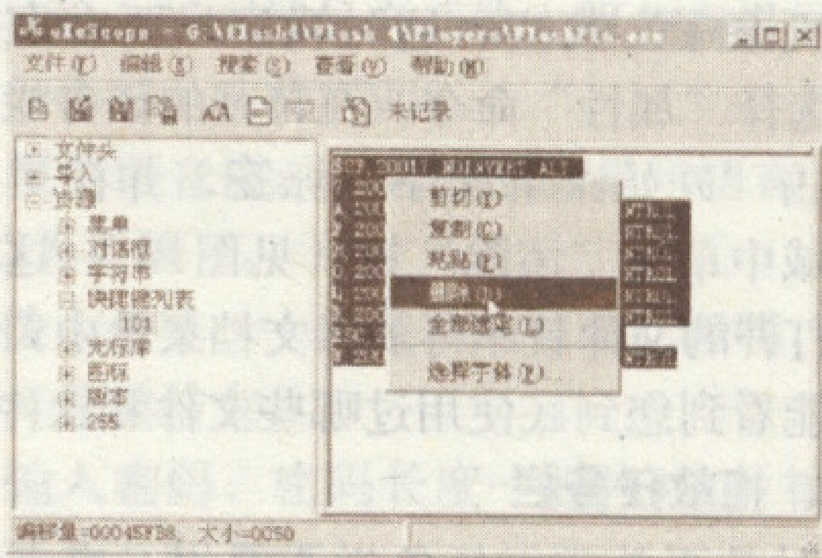


图 2

4.点击存盘图标，更新FlashPla.exe文件中的图标资源。

重新运行Flash，并点击“文件\发布设定”命令，选中“Windows项目(.exe文件)”（见图3），按下“确定”保存设置后，再点击“文件\发布”，就会看到生成的EXE文件已经是您设置的图标，而且右击画面时会显示出中文菜单（见图4）并且是自动全屏幕播放了，这样是不是更有个性了？

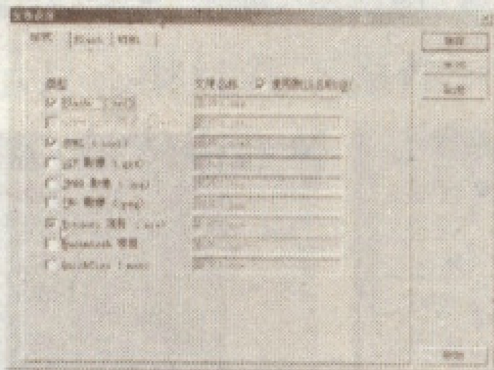


图 3

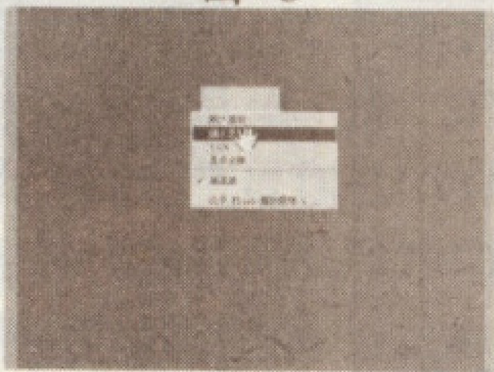


图 4

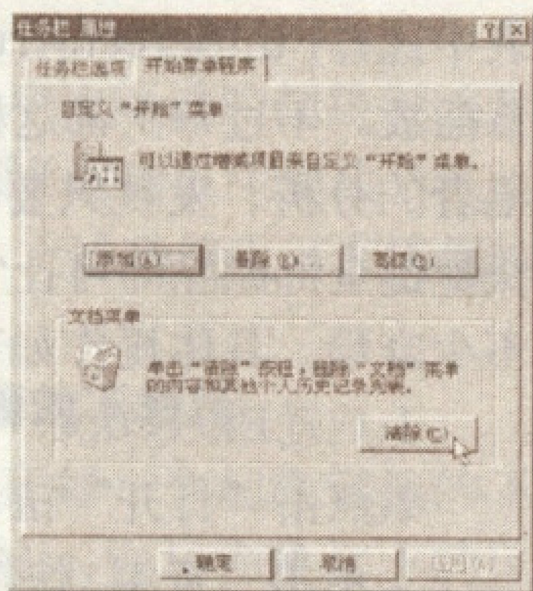
玩转Windows任务栏

天津 韶亚军

大家一定对Windows的任务栏了如指掌了，因为平时我们都是通过它来完成打开程序、关闭机器等操作的。但是您知道Windows任务栏还有哪些作用、在使用中有哪些技巧吗？相信您看了本文之后，一定会对您Windows的任务栏有一个重新的认识。

一、清除文档内容

Windows是一个智能化的操作系统，它的出现使得许多不具备计算机专业知识的用户也能轻松操纵电脑。但是，Windows有时也会“自作聪明”，将用户操作的过程记录下来，如用户在电脑上打开的文件就会出现在“开始\文档”菜单中，这在一定程度上方便了用户，但是有时却给了其他用户一些可乘之机，我们最近使用过的软件和打开过的文件在其他用户面前就一览无余了。其实，这时我们只要右击“任务栏”，选择“属性”命令，在打开的任务栏属性窗口中点击“开始菜单程序”标签，并在“文档菜单”区域中单击“清除”钮（见图1），这样您在机器上打开的文件就不再加入文档菜单中，别人也就不可能看到您到底使用过哪些文件和软件。


图 1

二、拖放任务栏

有时是不是觉得任务栏不够用，或者觉得任务栏老是放在屏幕的最下方没有个性……其实，我们完全可以像拖放其它窗口一样来扩大、缩小或拖放任务栏，以容纳更多的窗口并为其它程序显示更多的屏幕空间。要扩大或缩小任务栏窗口，只要将鼠标移至任务栏，当光标变成上下箭头时，拖动鼠标即可。图2所示的是笔者正将任务栏向上拉伸，以看到打开的多个窗口；图3是笔者正在准备将任务栏从左边拉至屏幕的下方；而图4显示的则是正在拖拉的情况，此时笔者如果放下鼠标，则任务栏会从屏幕的左侧拉至屏幕的下方，通过这种方法，我们可以将任务栏拉至屏幕的左右侧和上下方，从而使自己的电脑更个性化、更与众不同。


图 2

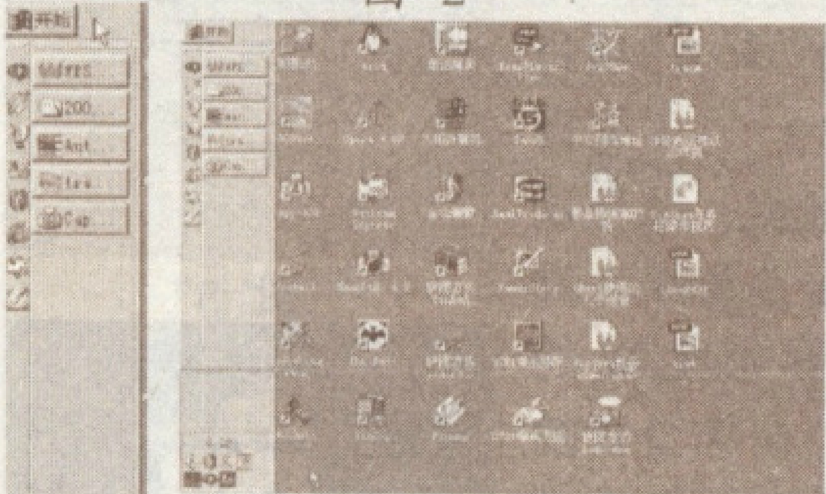
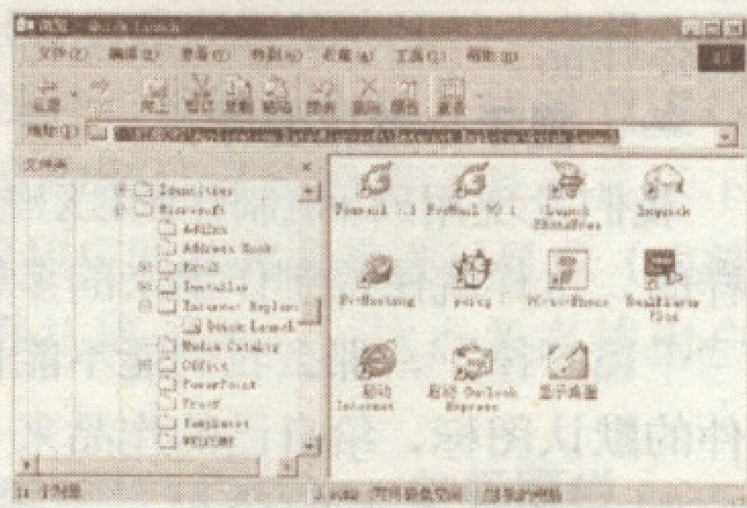

图 4

图 3

三、自由控制快速启动区

在Windows的任务栏上有一个快速启动区，里面放有大量常用的软件。其实，在任务栏的快速启动区中放置的不过是相应软件的快捷方式，只是这些快捷方式固定放置在C：\WINDOWS\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch文件夹（如果您的Windows不是安装在C:\Windows下请自行修改）下，我们只要进入该文件夹，就可以对这些快捷方式进行复制、修改、删除、重命名、移动等操作（见图5）。


图 5

四、直接登录到网络

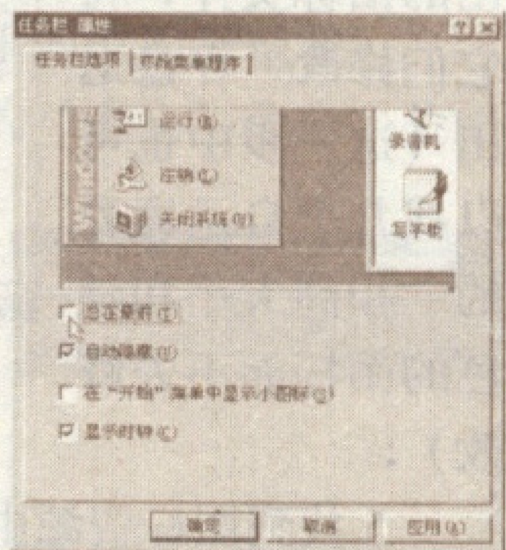
我们要登录到某网站，一般都得启动Internet Explorer。其实，只要我们右击任务栏空白处，选中“工具栏\地址”项（见图6），这样就在任务栏上多出了一个地址项目，我们只要直接在地址栏中输入网址，系统就会自动拨号上网，并会自动连接到相应的网站（见图7）。


图 6


图 7

五、总在最前

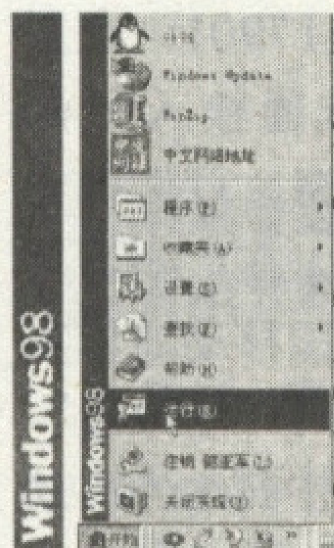
有时候，我们在观看VCD碟片或在全屏幕播放一动画文件时是不是觉得在屏幕的下方有一条白线，其实，那是Windows的任务栏，尽管您将它设置为“自动隐藏”，这条白线仍会显示。其实，只要我们右击

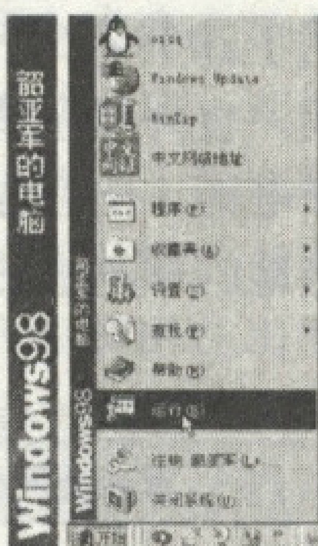

图 8

"任务栏"，并选择"属性"命令，在打开的任务栏属性窗口中取消选择"总在最前显示"项并选中"自动隐藏"就可发现那讨厌的白线已经没有了（见图8）。

六、个性化您的开始菜单

使用电脑的时间一长，您是不是对那千篇一律的开始菜单上的Windows98（见图9右）、Windows NT等字串产生了一丝厌倦呢？其实，此字串只不过是存放在C:\Windows下的explorer.exe文件中（如果您的Windows不是安装在C:\Windows下请自行修改），只要我们使用ExeScope打开此文件（在Windows中可先复制一副本，等修改完成后再覆盖回去），并导出（如图9左），然后用图像编辑软件修改成自己喜欢的图片（如图10左），再通过ExeScope导入explorer.exe文件中，再重新启动计算机就可以看到您个性化的开始菜单了（见图10右）。


图 9


图10

七、临时关闭屏幕保护程序

在Windows中，我们对屏幕保护程序并不会陌生，当我们在一段时间里没有任何操作时，电脑就会自动启动屏幕保护程序以达到保护屏幕的目的，这的确是一件好事，但是，有时它也会给我们带来一些不便，如当我们正在播放一段影片或动画文件，或正在进行多媒体程序的演示时，屏幕保护程序一来，如果我们给它加了密的话，那讨厌的"请输入密码"的对话框再跳出来那就更……只要我们按下Win键，打开任务栏的"开始"窗口，即使您在Windows的控制面板中设置了屏幕保护程序，无论您过多长时间没有操作也不会启动屏幕保护程序，暂时使之失效，满足了我们的特殊需要。

IP电话使用方法浅谈

北京 YATE

IP电话在为人们省下大笔通话费用的同时也得到了人们的信任，越来越多的人在拨打国内、国际长途时都开始倾向于使用IP电话。如何正确使用IP电话？IP电话在使用中又有何技巧？下面我们就用固定电话和移动电话两种方式来简单说明一下IP电话的使用步骤。

用户在使用IP电话时必须先输入一个服务提供商的接入号码以连入服务商的IP电话网，每个IP电话服务商的接入号码都是不同的，但一般在IP电话卡的表面都有明确的标识和注释。IP电话的收费方式是按市话费+IP电话费收取，听到第一声录音通知后，市话就要开始计费，也就是要对用户开始按照现行本地网营业区内的通话费标准收取市话费；如果一直没有听到录音通知而只听到忙音，则不收市话费；如果你已经拨通对方号码但被叫方没有应答，则不收长途费，只收市话费；如果被叫方应答，就要按照IP电话业务的资费标准收取长途费了。我们知道在这次资费调整以前，中国国内的长话费率是以通话距离的长短分等级计算的，距离越长，费率越高，特别是国际长途更是贵得吓人。而因特网有个好处就是它是以时间和数据流量而不是以距离来计算成本的，相距万里和近在咫尺的通话成本差不太多。由于使用IP电话的同时要交纳相应的市话费用，它经济性的最佳体现就是在国内和国际长途方面，而且目前这几家服务提供商也不提供IP电话拨打市内电话的业务。

一、在固定电话上使用IP电话

1.摘机，听到拨号音后输入服务商提供的接入号码，如中国电信的17908。

2.根据语音提示，选择服务提示语言（1为普通话，2为英语）。

3.拨入卡号，一般在卡的背面已标明，输入完毕后以#号键结束。

4.输入密码，密码长度一般为4位，根据不同的服务商而有所差异。

5.根据语音提示拨要打的电话号码，以#号结束。

6.用户熟悉操作方法之后，可在未听完提示音时输入规定的数码，切断提示音，继续往下操作。

通话结束后，系统将自动在卡的账号上扣减（或记录）通话费。

二、用固定电话拨打IP电话的快捷技巧

如果你使用的电话机带有存储记忆快捷功能，那么你还可以把这部电话机改造成为一部"IP直拨电话机"。先依照电话机存储记忆电话号码的程序，分别将IP电话的接入号码（如17908、17910等）、用户号码及"#"号和密码的"#"号，分别对应记忆的"1"、"2"、"3"键存入各自的

记忆选择键中。按要求存好后，我们就可以按程序快捷、方便地拨打IP电话了。摘机后依程序按记忆“1”键，电话机就可自动完成接入号码的拨号，在语音提示下选择语音种类（如中文选号码1键）；当语音请你输入用户号时，你依程序按记忆“2”键，自动完成IP用户号码和“#”号的输入；当语音提示你输入密码时，再依程序按记忆“3”键，自动完成密码和“#”号的输入；当前面的这些准备工作结束之后，语音向导就提示你可以输入你要通话的长途电话号码了。如果你将要拨打的长途电话号码和“#”号先存入记忆“4”键，那拨打长途电话就更方便了。值得注意的是大多数带记忆功能的电话机留给你的存储输入时间很短，大约只有8秒钟。如遇到这种情况，你必须熟练、快速地在8秒钟之内依程序将这组数码和“#”号输入完毕，并挂机；而且用户号（账号）、密码和拨出的电话号码都以“#”号结束，所以输入时不要忘记输入“#”号，避免出现你等语音提示而电话等你拨“#”号的尴尬情况；如果你为了安全着想，可不存储密码，将密码改为人工输入，这样在办公室等公共场所也能简便、快捷地使用IP电话功能了。不过值得注意的是，现在很多话机都有拨打电话历史记录查询功能，所以尽量少在这种类型的话机上使用IP电话，免得IP电话卡的密码被人盗取，这样你的损失就大了。

三、在移动电话上使用IP电话

现在国内的移动通信服务商主要有中国移动和中国联通两家，使用其中任何一家网络服务的手机都可以采用一次拨号方式和二次拨号方式使用IP电话。所谓一次拨号方式是指通过IP网拨打IP电话，用户只需拨打服务提供商的接入号码并一次性拨完对方电话号码即可，不用输入账号和密码等信息，格式为：接入号（179××）＋国际／国内长途字冠＋国际／国内长途区号＋用户号。如北京的“全球通”用户利用中国电信接入号拨上海长途，被叫号码为8765431，只需拨“17901＋021＋87654321”即可；二次拨号方式是指在手机上使用普通IP卡账号拨打IP电话，具体操作步骤类似于在固定电话上通过IP电话卡拨打电话，中国移动的“神州行”、中国联通的“如意通”等几种特种服务方式都可采用上述方法拨打IP电话。这两者收费标准是相同的，只不过IP电话费的收取方式不同：一次拨号方式是视为通话费用直接计入本机帐户中，待下月交纳通话费用时一并交纳；而二次拨号方式是从IP电话卡账户中扣除，不过二者都要收取相应的市话通话费用。从目前的状况来看，二次拨号的方式由于操作繁琐和不便已经被淘汰了，现在用手机拨打IP电话普遍使用的是一次拨号方式。有一点需要注意，对于手机拨打IP电话各个地方有很大的灵活性，如中国移动全球通移动电话的用户在北京可选择中国电信IP网，接入号是17901；在天津，可选择吉通、联通IP网，吉通接入号是17921，联通接入号是17911；在上海，可选择吉通、网通IP网，网通接入号是17931；在广州，可选择中国电信和网通的IP网。而且中国移动通信集团于2000年5月17日在全国范围内面向“全球通”用户也开通了基于中国移动通信自身IP网络的移动IP电话，所以你在通过手机拨打IP电话时一定要向当地的移动通信服务商询问清楚。

RealPlayer的播放清单制作心得

天津　彭艺骞

现在爱听音乐的人越来越多，每天都有许许多多的音乐节目（天籁村、互动娱乐网）为我们带来了新音乐。当然MP3有其特有的优势——文件小而音质高，是现在许多音乐爱好者的宠儿。但它也有不利的方面，原因很简单，一般的使用者都是从网上下载，这时MP3文件就显得大了（一般是几M大小），自己做吧，将一张CD压成MP3，用时很多（特指机器运行慢的朋友们），又要买（借）CD。下面言归正传，REALPLAY支持的.RA、.RM等等文件格式，但REALPLAY有一重大问题就是不支持批量播放，每次都要不停点选，听完一个再放另一个，十分不方便。

现提供方法如下，可能不是很好，但比以前的播放方便了一点。

1.打开写字板（记事本等都可）。

2.键入#EXTINF:（回车）　。

3.键入你的歌所在的详细路径　（如果该文件与音乐文件放在同一盘，盘符可省略）及文件名（包括后缀），如e:\music\ra\vicki.ra　。

注意：一首歌一行，一定要注意呦!

4.存盘为m3u文件。

5.在REALPLAY中打开该文件即可播放。

我是用REALPLAY8.0，其他版本没试，该目录文件中的歌包括所有REALPLAY支持类型，大家赶快try一下吧。



客座专家　龚胜
客座专家　苏旅

读者　李扬问： 常看到许多光驱和光盘上写着MultiRead字样，是什么意思啊，能不能介绍一下？

答： MultiRead是光驱厂商为了统一光驱读取格式，确保光驱能够读取目前流行的CD格式盘而推出的格式标准。一般来说，一款光驱只要在机器或者说明书上写着该机器支持MultiRead技术，则表明该光驱能使用各类流行的CD格式。不过目前许多光驱并没有说清楚这一点，但我个人认为只要是40倍速以上的光驱，绝大多数都支持这项技术。

湖南　苏旅

读者　英纳特问： 我想配ADSL上网，但是不知道我的机器配置能不能支持这种设备，请教大家一下。

答： 上网的配置向来就不是很高，ADSL更是如此。与Modem及ISDN的接入要求一样，一台Pentium以上级别的机器就可以顺利使用ADSL了，不过我个人认为上网的内存还是要多配点，这样浏览起来也不会感觉太慢。至于ADSL的终端设备，需要有ADSL Modem和网卡，这两个东西市面上都有，而且一般电信局都会提供。目前也有外置ADSL Modem，是USB接口的，这样就不需要网卡了。操作系统方面，使用Windows 98/2000即可，浏览器可用Internet Explorer 5.0。

湖南　苏旅

WEN TI JIE DA
问题解答

读者　覃勤问： 我最近在刻录光盘的时候遇到了一个问题，在模拟刻录的时候总能成功，但真正刻录的时候却总是出现失败的字样，这是怎么回事啊？

答： 刻录软件的工作原理中，刻录机“模拟刻录”和“真正刻录”是两个不同的概念，虽然它们的区别很小，仅仅是前者为模拟操作而不发射激光束刻录，而其它的操作都是一样的。如果出现模拟刻录成功而真正刻录失败的话，大多数的原因应该归结为刻录盘片自身质量及兼容性问题，还有就是刻录机激光头刻录功率是否满足刻录盘片的需要等。如果出现上述问题，解决的办法是：1.降低刻录速度，比如可以试着用2倍速甚至1倍速进行刻录；2.更换其他品牌的光盘刻录；3.实在不行的话，可能还是刻录机自身的老化及质量问题，去换吧。

湖南　苏旅

读者　冰心决问： 我想买块电视卡看电视，请问目前市面上有一些什么牌子的好东西啊？能否介绍一下。

答： 目前购买电视卡在电脑上看电视的人越来越多了，其实电视卡本身不仅能看电视，而且还能配合摄像头、摄像机进行视频捕捉和视频采集等，其多媒体功能还是很强大的。现在市场上的电视卡产品多种多样，从品牌上来看有同维、圆刚、丽台、Plnnacle、唯冠等牌子，当然也有ATI和MGA的高档货。此外还有一种外置电视盒产品，功能方面和内置的电视卡差不多，但是使用起来要方便些，不过大多缺少视频采集的功能。这里简单介绍一下几个电视卡（盒）牌子的型号：同维的产品主要有TV003C型、TV004E型、TV004+型、TV2000型、TW9920T型、TW9920ET型等；圆刚的主要有VideoMate、影视2000、电视精灵Ⅱ代、电视精灵Ⅲ代等；丽台的有TV601（但早停产）、TV2000系列等，这几款产品大都带有16频道预览、静动态图像采集、可视电话等功能，选购时需要注意一下。

湖南　苏旅

读者　石器美女问： 我的主板是VIA KT133的，常听到别人说什么VIA 4合1驱动程序，这是啥东西啊，怎么用呢？

答： VIA的4合1驱动程序是

用来增强VIA芯片组主板的使用稳定性，提高其工作性能的系统驱动程序，它主要包括VIA Registry (INF)、VIA AGP VxD、VIA ATAPI Vendor Support和VIA PCI IRQ Miniport四个驱动。由于该驱动的成功使用涉及到VIA芯片组的主板IDE、AGP的稳定，因此正确地安装是很有必要的。目前由于VIA 4合1驱动的更新频繁，所以在网上流传着很多种版本，笔者建议使用经过VIA认证的正式版本。其中最新的版本为4.30版，而4.28版以后的驱动程序稳定性都还不错。该程序可在VIA的网站（http://www.via.com.tw）下载，也可以在一些电脑书刊的配套光盘中找到，或者去“驱动之家”（http://www.mydrivers.com）下载。我个人认为，正确的安装方法应该是在安装了Windows之后，马上安装4合1驱动，然后再安装声卡、显卡等其他硬件设备的驱动程序，这样才能最大限度地保证安装稳定性。

湖南 苏旅

读者 苯苯问：我想买台光驱，但是我看了很多光驱，读盘时噪音都比较大，我就想买个噪音小读盘能力好的光驱，你知道有哪些光驱降噪技术吗？能不能帮我推荐一些产品呢？

答：呵呵，目前市面上的光驱确实有不少，广告也满天飞。一般来说，光驱读盘时发出的噪音和光驱自身的设计有关，但更重要的是光盘自身的做工质量问题。常见的光驱降噪技术有：ABS（Auto Balance System）自动平衡系统：该技术是广为使用的防震降噪技术；DDSS（Double Dynamic Suspensory System）双动态抗震悬吊系统技术；帝法屋光驱框架结构技术；“反吊式减震系统”技术：该技术是“双动态抗震悬吊系统”的衍生产品；DAAS（Auto-Detect, Analyse, Adapt System）自动检测、分析及适应系统。此外还有Acer的自排挡技术及LITE-ON的悬浮承载技术，ARS声学抑噪系统技术，智能安全识别技术等。我个人认为目前光驱市场的产品各有所长，所用技术方式也不尽相同，其中如中科大白鲨、明基神行鳄等都还不错，当然其他的一些品牌产品也有自己的特色，购买时可以多参考他人的使用意见。

湖南 苏旅

读者 路萍问：我有一块2.1GB的昆腾老硬盘，现在不时会发出“咯咯……”的声音，在发出这些声音时，硬盘死机停顿，无法读写，我用NDD等工具软件查了一遍，说发现错误，并且说已经修复，但是重启后，还是老样子。我该怎么办呢？

答：从你谈到的现象看，很可能是磁头出现了机械故障，你硬盘的寿限快到了，赶紧备份重要数据吧。我建议你不要舍不得钱，最好换块新硬盘，很多时候硬盘上的数据比硬盘本身更值钱，而由硬盘内部的故障导致盘片损坏、数据丢失的问题几乎是无法挽救的。

四川 龚胜

读者 柳东问：我的硬盘最近在格式化D盘时，出现了以下提示：

Checking existing disk format

……

Trying to recover allocation unit 533,xxx.

此时格式化便不能完成，我听说这种情况可能是硬盘出现了逻辑坏道，请问什么叫“逻辑坏道”？为什么会出现逻辑坏道？怎样才能修复？

答：硬盘是计算机中最重要的数据载体，不过硬盘又是计算机中最娇嫩的部件，硬盘一旦“患病”，则意味着用户的数据安全受到了严重威胁，宝贵的数据可能毁于一旦，其后果不堪设想。硬盘出现坏道是硬盘最常见的“病症”之一。硬盘坏道可分为逻辑坏道及物理坏道两大类，逻辑坏道是由于非正常关机等软件问题引起的，一般可以通过格式化等方法加以去除，而物理坏道则是盘体因冲击、灰尘等原因受到了物理损坏，物理坏道通过一般方法是无法修复的。一旦发现硬盘出现坏道，若在保修期内，备份重要数据后，赶紧去换，若过了保修期，如果情况不是特别严重，采取适当的措施后，硬盘还能凑合用一段时间。

具体可以按下面的方法处理：用PartitionMagic对硬盘进行处理。基本思路是将有坏道的区域划分在一个分区中，然后将此“坏分区”隐蔽起来。具体方法是将PartitionMagic DOS版拷在软盘上，用Win9X启动盘引导系统，运行软盘上的PQMAGIC.EXE。然后用Operations菜单下的“check”命令来扫描硬盘，标记了坏簇后，再把坏簇集中到一个（或几个）分区中，最后通过Hide Partition菜单项把含有坏道的分区隐藏。

对于硬盘0扇区损坏的情况，虽然比较棘手，但也不是无可救药。基本思路是设法把损坏的0扇区屏蔽，而用1扇区代替。可以试试使用PCTools 9.0中的DiskEdit。运行DE打开Select菜单，这时会

出现Partition Table，选中并进入，之后出现硬盘分区表信息。1分区就是C盘，该分区是从硬盘的0柱面开始的，那么，将1分区的Beginning Cylinder的0改成1就可以了。保存后退出，重新启动，记住按Delete键进入回CMOS设置，重新进行“IDE AUTO DETECT”，保存后退出，重新分区，格式化即可能修复。

最后强调一句，硬盘一旦出现坏道，一般预示着硬盘的寿限将到，赶紧更换为上策，毕竟很多时候盘上的数据比硬盘本身更值钱。而且坏道是有传染性的，用软件处理只是权宜之计。

四川 龚胜

读者 小小雷神问：最近我想装一台电脑，有两个关于硬盘的问题请教：1.有些主板集成RAID芯片，据说可以提高磁盘性能，是何原理？2.ATA66好还是ATA100好，它们之间的差距明显吗？

答：1987年，由美国柏克莱大学的教授们提出，并由IBM领导的技术人员发表了一篇名为A Case for Redundant Arrays of Inexpensive Disks的文章，他们造就了一个新的单词——RAID，而且同时定义了5种RAID代号RAID level，其中能提高磁盘子系统性能的是RAID level 0，它是两个相同的硬盘组成一个磁盘阵列，共同分担工作，从外表看是一个硬盘，但容量是两个硬盘的总和，读写资料是由两个硬盘分别同时完成，这样硬盘的速度会大大加快，其实质是以空间换取时间。

至于ATA66和ATA100，虽说Ultra ATA/100在理论上能提供高达100MB/s的数据传输率，但实际的传输率只能达到50-70MB/s。更重要的一点是，由于现在硬盘磁头及盘片技术的限制，硬盘的内部数据传输率还远未达到Ultra ATA/100所要求的传输率，目前最快的IDE硬盘其内部数据传输率也不超过45MB/s，连ATA/66的潜力都未能完全发挥，更不用说ATA/100了。因此虽然硬盘的外部数据传输率提高了，但由于内部数据率的限制，硬盘的性能并未提高多少，硬盘在整个电脑系统中的瓶颈效应还不能因为使用了ATA/100硬盘，而得到根本性的解决，而且现在支持ATA/100的主板还不多。不过采用ATA/100接口标准的硬盘成本与ATA/66的相差无几，而且ATA/100将成为未来电脑系统的一个标准，它将取代目前的IDE硬盘接口类型而成为明日的主流接口，因此选购支持ATA/100的硬盘当然更好。

四川 龚胜

读者 姜风问：我刚配置的电脑硬盘容量为20.4G，分为C、D、E三个区。可我在“资源管理器”中计算三个分区的容量之和时，算来算去都只有19G，还差1G，不知是何原因？

答：关于硬盘标称容量与实际容量的问题，我以前曾多次提到过，但仍有不少朋友问到，这里再简单谈谈。硬盘实际容量小于其标称容量的主要原因是，生产厂家一般按每兆1000k字节计算容量，而大多数主板的BIOS及测试软件是以1048k为1兆计算，这样一来二者间便出现了大约5%的差异。而硬盘容量又有纯粹由磁头数、柱面数等物理参数计算得到的物理盘容量以及在经过分区、格式化等操作后实际可用空间的逻辑盘容量之分，在不同操作系统下，硬盘的容量也不尽相同。此外在CMOS中选择不同的工作模式(NORMAL、LBA、LARGE)，也会造成容量的不一致。由于有这些因素的影响，一般而言硬盘测试容量与标称容量存在大约5%-10%的差距应该是正常的。

四川 龚胜

读者 皮皮问：我的机器原来分为三个区，C区为FAT32分区，D区为FAT32分区，E盘为FAT16分区，安装了DOS6.22，最近我安装了Windows NT4.0，可是安装后无法启动Windows NT，而且也无法用DOS6.22和Windows 98双启动了，请问我如何恢复原来的双启动系统？如何在不破坏Windows 98的前提下安装Windows NT?

答：要恢复Win98与DOS 6.22双启动，请在Win98的DOS环境下，确认C盘根目录下是否有IO.DOS、MSDOS.DOS、COMMAND.DOS三个文件（长度与DOS6.22相对应），若没有请将DOS6.22启动盘上的相关三个文件拷到C盘根目录下。另外要确认MSDOS.SYS有以下内容:

```
[Options]
BootMulti=1
```

若无误应可双启动。

由于Windows NT不支持FAT32，因此你最好用P Q 等工具软件，先将所有分区转化为FAT16，再安装Windows NT，即可与Win98及DOS6.22自然共存。

四川 龚胜



2000年05期读者 长弓箭手问：我在玩FIFA 2001时，曾经被高难度的电脑挑射破门，而我自己却总是办不到，请问该如何操作？另外，我的头球射门进球率非常低，不知什么原因？该怎么解决？

答：本人也是个FIFA迷，对回答的答案补充一下。其实在FIFA2001中用头球攻门非常容易，只要边路传中时，中路有人接应，按 D+A，百分之百是头球，而且只要方向大致对，守门员基本上没什么反应，进球率可达90%以上。本人曾经在一场比赛中（曼联对皇马）一口气头球攻入8球，当然是我喜欢的曼联队了。还等什么，赶紧去过一过你的头球瘾吧。

安徽 小龙

读者 洋葱骑士问：我最近迷上了《石器时代》，里面设计的物品合成确实很好玩，但我合成的成功率很低，要想得到"枪10"、"铊10"这样的道具很难，只好去向别的玩家买，但最近连续受骗，辛辛苦苦挣的钱都没有了，请问大家有什么方法可以防止在交易中受骗？

答：要想交易不受骗，最好的办法就是——不交易，嘻嘻，这不是开玩笑了，因为《石器时代》这个游戏本身没有任何保证公平交易的机制，交易双方凭借的只是自己的信誉，自然让恶人有机可乘了。

如果一定要交易，最好是和自己相熟的朋友，如果实在要和陌生人交易，可以采取两人隔一段距离（或是隔着河什么的）站好，各自放好交易物品，各自用鼠标确认，然后一起行动去拿对方放下的物品，但即使这样也不安全，因为还是有人会用外挂瞬移等方式骗人。而且如果是买宠物，就是放在地上你也无法确认它的参数高低。

交易前同对方换名片也不能解决问题，因为对方可以把你从名片册里删除掉的。

因此强烈建议华义在《石器时代》中加入交易系统，可以双方各显示一个框，然后将要交易的物品放在其中，双方都可以去查看对方物品的详细资料，只有双方都按下确定键，交易才算成功，这样才能彻底解决游戏中交易的欺骗现象。

北京 恐龙博士

疑难求解

读者 无名问：由于我的电脑分区不太合理，我在重新安装Win2000 Professional（原为双平台Win98和Win2000）的过程中，将原F分区（NTFS、9G左右）再进行分配增加了一个分区，并将新的分区格式化为FAT32。安装过程正常，但是再到Win98平台就看不到原来的最后一个分区了。在Win2000下将新分区（F）格式为NTFS后，Win98下又能看到最后的分区。请问我有什么方法可以在Win98下管理所有FAT32的分区。另外我用PQMagic3.0也出现错误。我的硬盘是IBM 46G 、7200转的，主板是技嘉I815EP主板。

读者 朱翌问：我《三角洲特种部队》的忠实拥护者，已从网上下载了最新的显卡驱动和声卡驱动，但玩游戏时还是没声音。片头的动画就有声音，但转换到选项到玩时就开始没声音了。前两次装Win98系统玩时还有声音的，这以后两次重装Win98系统就不明白为啥玩DF3没声音了？玩1、2代都有声音，其它游戏也有。

我的机器配置是：赛扬3 3 3 ，内存128MB，声卡雅马哈724，显卡TNT2 M64 32MB，主板硕泰克SL-65FV。

而系统都是用Win98第二版。

读者 道尔问：各位好。我是一名游戏迷。但我现在遇到了一个问题。我在玩《古墓丽影5历代记》时，在潜水艇中找到了通往装在潜水服上的第二块电池的通风口，但就是不能拉下手柄。我该怎么办？另外，我不知道黄玫瑰有什么用？请你们帮帮我。

读者pxielu13问：我在FF8的第二张盘中遇到了一个大问题，在收容所顶层史克尔与艾文尼等人要在对面的建筑中会合，可史克尔为什么一过那个桥就掉下来了，挣扎了一会就GAME OVRE,我在别的杂志上看到说要一直按住右键，可我一直按住还是挂了，是不是还要按住其它的键？

《剑灵》游戏小说有奖征文活动

主办单位：

大众软件杂志社、北京天下华彩网络软件有限公司

刚把99期的杂志做得差不多了，正忙着准备回家过五一节的时候，广告部的李主任派下来一个任务：这么长的假日，给读者朋友们找点乐子，来个征文活动怎么样？

听着他胸有成竹的铿锵之声，看着他手里掂来掂去的合同夹，阿飞除了苦笑……就只有把行李箱扔到一边，先接活了。

代代相传的远古传说里提到……

只要拥有象征五行的修罗剑和继承灵剑血统的传人，

将可开启通往不老不死的神之道“灵中界”。

御剑门掌门南林天一心想统驭江湖并封神成仙。

为了达到这个目的，他不但与魔教勾结，更暗中派人探查并且追杀灵剑门的遗族。只为了一件前往灵中界的“祭品”——拥有灵剑门血统的人身上所流的血！

南林天在追杀灵剑门的遗族时特地保留了一位尚在襁褓中的婴孩（淳浩天），并将他抚养成人。

到南林天终于得知修罗剑存放于道教的圣地“九天玄都”内的三清宝塔之中，并与魔教中人秘密合作潜入三清宝塔盗取修罗剑时，少年淳浩天已经16岁了。

少年与一名从小到大都尚未踏出御剑门的女弟子司徒毓湘结下了山盟海誓。

两人将在今年的名剑大会中正式结为夫妻。

可是少年一直没注意到在暗地里的那一双仇恨的眼神。

直到某个秋天的下午！少年的师兄召唤这位少年来到师父的炼丹房里……

上面就是由本刊和北京天下华彩网络软件有限公司联合主办的“《剑灵》游戏小说有奖征文活动”的创意介绍。由于版面有限，完整的故事框架将在今年第6期《水晶宝合》的“晶合闲话”中全部公布。请大家以此为基础，自行创作发挥，写出你认为满意的作品来。

1.活动时间：2001年5月16日至2001年6月25日，以当地邮戳为准。

2.参加方法：每位读者均可参加。请把你的作品寄往：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部收。请在信封正面左下方注明“《剑灵》游戏小说有奖征文活动”字样，邮政编码：100051。已上网读者可至Games@popsoft.com.cn投寄征文。请注意写清你的真实姓名、详细地址、邮政编码、联系电话及E-mail。

3.要求征文在3000字至100000字之间，最佳征文将刊登在本刊“游戏剧场”栏目中；《大众软件》CD（水晶宝合）及大众软件网站将刊登前6名的获奖文章；所有获奖名单将刊登在《大众软件》2001年第14期上。本次活动解释权归《大众软件》所有。

4.本次征文活动为大家提供的奖品如下：

特等奖1名

掌上电脑一部

一等奖2名

华彩2001年所有游戏一套

二等奖4名

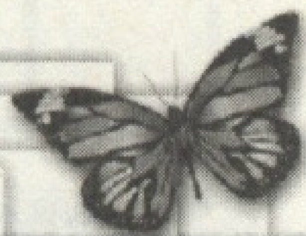
华彩2001年上半年所有游戏一套

三等奖50名

《三角洲特种部队3——大地勇士》一套

四等奖100名 *华彩2001年游戏随机提供一套*

纪念奖：*所有参赛者均将获得精美纪念品一份*



来信照登

LAI XIN ZHAO DENG

如果《大众软件》是我自己办的，我为了自己的利益可以为所欲为，我就答应你。

《大众软件》是我自己办的吗？不是。

所以我不能答应。

如果我负责杂志的所有栏目、校对、排版、制图、广告、印刷、发行……我就答应你。

我一个人管得了那么多吗？累死我也做不到。

所以我不能答应。

如果我可以不顾《大众软件》每期30多万读者的利益，利用编辑仅有的一点点权利取悦厂商。

我能做到事后心安理得的直面那30多万双眼睛吗？不能。

所以我不能答应。

编者按 也许您要问："为什么用这个老掉牙的套句作开头？"请听我细细道来。每天，《大众软件》的编辑们都从各个渠道收到许多来信，来信的内容也是花样各异。有读者对杂志发展的看法和建议，当然，这里不乏鼓励和谩骂。前一段时间，"一个老读者——马东军"和我们的特约作者——T君的信便属于有相当代表性的文章。反映"东方影都"问题的读者也极为义愤，加上一些网站上的相关贴子……他们所反映的问题越来越多的集中在：作为媒体，和厂商之间的关系究竟该如何相处？穷追猛打，鸡蛋里面挑骨头还是欲盖弥彰，共生共存？编辑在这方面的确扮演着非常重要的角色，在不耽误自己的本职工作的基础上为自己谋取些许福利，在许多媒体里已经成了再普通不过的事情。他们有的接受的是直接的经济利益，有的以厂商提供的其它利益形式支付。编辑受得心安理得，厂商在节省了庞大的广告开支下（终究给个人的还是有限的），更好地宣传了自己的产品，双方各有所图、各有所获、各有千秋，何乐而不为？

《大众软件》近年来的发展及在业界的举足轻重，自然不可避免地受此大潮的冲击。不久前，《大众软件》某编辑通过正常的工作程序编发了某公司的一篇新闻稿，在杂志上市后他就收到了这么一封E-mail：

×××先生：您好！

我是北京××××市场部的×××。在此我代表公司及本人对您在媒体上宣传我们公司及产品上给予的帮助表示诚挚地感谢。

我们对于您所付出的努力将给予回报。请您给我一个银行账号或者信用卡号，以便我们给您划拨钱款。

今后对于这方面的事情，我将同您单独联系。

联系我的方法有打电话（010）6××××××× 、××××××××转×××，或者传呼（010）6××××××××呼××××，或者发信到我的信箱：××××××@××××.com。

希望今后能够同您在宣传本公司形象及产品方面经常合作，也希望我能与您成为朋友。对于您的帮助，我们一定会给予回报。

编者按 看了这封信，我们一时都不知该如何回答，我们暂且不去考虑当事编辑为什么放弃了眼前到手的利益（他可能根本就没有存款，所以没有银行帐号，更别提信用卡号了），先看看读者（这是媒体和厂商共同的上帝）是怎么看待这类事情的：

……那种炒作性的文章在业内叫做"软性广告"，作者（甚至编辑）不仅可以获取稿费，还可以从厂商那里得到更多的额外报酬。虽然很多玩家对这种现象深恶痛绝，但是在商业大潮的涌动下它就像历史的潮流一般难以动摇。但那时对我来说，那并不是最重要的，因为我自认是老鸟，有火眼金睛的本领，可以一眼看出那些东西而对它嗤之以鼻……

其实商业化的媒体也完全可以保持自己的个性。但那是以前的想法了，所谓人在江湖身不由己，商业化带来的种种弊端，想要克服真的很难很难。在资本面前，谁能保持永久的个性呢？就同如参加了工作的老玩家们，还能保持多少年轻时的游戏人生的心态？就如同业界一味追求利益的大公司们，还能有多少创新的动力呢？

——*ZMHPPP*

……杂志里面的好多文章，总是透着那么一点……的味道，我不说你们也明白？我看还是少一点好——如果要求完全没有好像也没有可能吧？

——DDE

……就象你们的名字——《大众软件》一样，希望你们时刻不要忘记“大众”这两个字，别忘了，如果脱离了大众，你们就只剩下软件了！

——马东军

编者按 我想不用再说什么了，这些读者已经回答了。其实，上面那封信并没有上升到引导编辑置杂志和读者的利益于不顾，拉其下水自谋私利的地步。这就又回到了前面所提到的问题上：作为媒体，和厂商之间的关系究竟该如何相处？当然，我们不能否认厂商的好心，他们看到编辑帮了他们的忙，如果不作出点表示意思意思显然也不合情理，再说媒体中这样的事情几乎每天都在发生。如果厂商的产品的确非常出色，而编辑也最大限度的将此好的产品介绍给读者，并起到锦上添花的作用。到那这时候，如果作为厂家觉得编辑为了推广其产品及形象居功至伟，不为其有所表示于心不忍……那么，我们就公开一个中国红十字总会救灾专用账号、热线电话户名：中国红十字会总会；银行：中国工商银行北京东四南分理处；账号：144132-52；救灾专线电话：(86-010)65135933（接收捐赠和询问）节假日请拨打：65238260、65124447-301。奉献您的爱心，帮助他们度过难关！

来信问答 LAIXINWENDA

最近很多朋友来信询问有关《大众软件》总第100期的相关情况，特别是如何预订，我们非常感谢广大读者的关爱，但由于精力有限，实在难以一一回复，就在此一并作个说明吧。

今年的6月1日，《大众软件》即将刊行自己的总第100期杂志。回首《大众软件》从地下慢慢攀升的艰苦而又充满乐趣的历程，编辑部的众小编从心底里深深感激那些多年来一直关心和支持我们的读者朋友。正像我们在广告中所说的，《大众软件》能有今天的一点成就，“只因一路有你相伴！”

其实从本质上来说，第100期和第99期或第101期并无不同，都是编辑和作者心血的结晶，但是为了满足我们的一点小小的虚荣心，编辑部还是决定把100期做成与众不同的一期，让全国各地的读者朋友们一起分享我们的喜悦。具体活动是这样安排的：

1.《大众软件》总第100期（2001年6月上）全彩印刷，各栏目均会推出精彩专题，正文页码不变，价格不变，仍为6.5元（邮购请附邮资3.5元）。由于成本实在太高，不能敞开供应，老编咬牙决定全国限量发行30万册，并严令编辑部绝不能多印一本。因此请不想错过购买的朋友们最好提前预订，途径主要有邮购——大众软件邮发中心（联系方式见杂志版权页）、网上预订——

8848（http://www.my8848.net）

800buy（http://www.800buy.com.cn）

新浪商城（http://www.sina.com.cn）

金山卓越（http://www.joyo.com）

硅谷动力（http://www.enet.com.cn）

当当网上书店（http://www.dangdang.com.cn）

以及到当地书报亭预订等。其中第一、二种方式的预订时段均为2001年5月10日至5月25日。

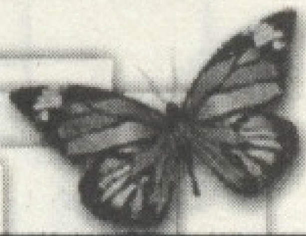
2.与《大众软件》100期同期推出的《100+100——大众软件100期攻略精华100》，汇集《大众软件》自创刊以来的100个经典游戏攻略，由编辑部重新审订编排，并补充大量全新内容，上下两册共672页，全彩印刷，定价68元（邮购请附邮资5元），全国限量发行5000册，预订方法同上。

3.在此期间大众软件网（www.popsoft.com.cn）独家推出100套《大众软件》100期晶合后院特别纪念版，内容包括当期杂志+攻略精华本+编辑部全体小编签名海报+晶合全国软件销售连锁组织特别会员卡（邮购软件终身7.5折优惠），同时抽取其中5名幸运者免费来京参加大众软件奖活动。该项活动期限为2001年5月10日至5月25日，活动详情请参阅网站通知。

最后，为了庆祝《大众软件》成功刊行100期，再向大家透露一个内部消息：做完100期后，众小编终于有望一举摘掉戴了多年的“地下工作者”的帽子，沐浴到久违的阳光，而且目标楼层居然是——5层！呜呜，我阿飞的老寒腿……老编：“阿飞，搬了家，地下室的库房缺个扛包的，我看这个差事你就兼了吧！”

咕咚……





读者 冥之蓝：《大众软件》，thank you!

dear大软：

今日看了您的2001年第7期的《是是非非网络“选美”》，感触甚多，我决定给你写点什么以表感激之情。因为你教了我做人之术！

我也是一个网民，对“选美”也有所耳闻。从感情上讲，我支持胡莹她们。但，我没亲身经历那事，所以不敢言语。不想贵刊有此报道，好像、大概、也许、可能，反正从那题目上看来是要揭开那是是还是非的面纱的，于是买来阅之。

一遍过后，小的愚笨，没能看懂到底谁是谁非；二遍，我怎就这般愚蠢？三遍、四遍——我“明白”了……

大软真乃一大侠，在是与非的夹缝中站出来说话，还宣立了一套自己的“观点”，让小生好不佩服。文中先写了一段总起全文的妙语，挑起话头，紧接着大篇幅地拿出对比赛持否定态度的人们的看法，且一再让我等读者注意，那些话是人家说的，我大软只是尽可能的原文引入；往后，就有了“内幕是黑还是白”、“真相”，看起来这势头是要向人们阐明立场了，但直到第178页我也没能找到到底谁对。大软是不是有什么顾忌？便取中庸之道——站在夹缝之中——中立！但作为德高望重的大软，岂能不从这事件之中发现个啥错误？否则也不好收场呀！便有了“舆论的天平倾斜了”——潜台词：我大软可是平的。此段一举多得，真乃妙文、巧文。

看看，一番长篇阔论过后我大软谁也没得罪，还指出了错误——给人以美好的印象。此为做人之最重要的技巧！

最近令人万般愤慨的美国无赖事件，大软你再用这技巧说上两句？

小编看法：这位冥之蓝的文章写得真是有味道，可是错别字实在不少。“网民”写成“王敏”，“一遍、二遍”变成“一便、二便”，害得小编我“一便、二便”看来看去，差点以为这“王敏”也是一位参加网姐比赛的选手。

本小编以为，网络选美这种比赛，图的就是个热闹，闹腾得越欢越成功。像作弊、黑箱这类是是非非，局外人本来就很难定性。本刊的记者只能尽力反映这种种前因后果来龙去脉。判断事件的真假黑白，那是诸位读者的任务啊!

嘿嘿，这是我的看法，你们可以不同意。

至于最近发生的撞机事件，我们坚决拥护国家的严正立场。我想，这是每个黄皮肤黑眼睛的中国人应有的基本态度。

昆明 小天

读了第8期大软中狗狗对奥美的看法，我对目前的正版和盗版软件也有些想法（**小编**：怎么联系起来的）。

现在大多数玩家都是买盗版软件，其主要原因是正版软件对于广大电脑用户来说实在是太贵了！特别是在应用软件上，Windows和Office都是要几千元（我父母一个月的工资也才一千多点），现在的软件和游戏大多又是基于Windows基础上的，可谁会用一、两个月的工资去买一套一年就过时的东西呢？（起码我不会）而盗版的才4元一张（我们这儿是这个价，也许别的地方会贵一点），我想只要是正常人都宁愿去买盗版。然后说说游戏，现在的游戏玩家平均一个月都要买2套以上的游戏，而大多数的游戏玩家又都是学生，试想哪个家长会给孩子一、两百元钱去买对学习没有帮助的东西（我父母可是从来不给我钱买游戏）。

说实在的，并不是我不想买正版，我绝对支持正版，我也有好几套正版软件，但想我这样的电脑发烧友如果都买正版的话那可能要上万元！我觉得现在的商家如果能降低市场定位，买盗版的肯定会大大减少。现在也有些商家认识到了这点，纷纷把软件降价销售，如：金山公司的“红色风暴”把“金山词霸”、“金山快译”等软件以29元的价格推向市场，市场反应很热烈，许多用户都购买了正版的软件，这种市场定位就很好。我想一套软件的成本都在5元之内，卖29元还是能赚很多，何况中国的电脑用户又那么多（薄利多销）。

希望商家们能把眼光放远一点，把软件的价格适当降低，这样对大家都有好处。

小编看法：一套软件的成本都在5元之内？（厂商们都哭了：我们要改行……）

目前买方市场和卖方市场在成本核算方面的认知上存在的巨大差异，是盗版一直猖獗的重要原因。双方的想法一日不能协调和接近，盗版就不可能真正消亡。

“广告咨询卡”问题

有些朋友希望得到一些游戏厂商的资料，多次寄来广告咨询卡询问。杳无音信之后产生不快，复来信质问：你们是不是骗人的？

经小编向广告部门咨询，事实并非如此。广告部的美眉告诉我：我们每期的广告咨询卡全都按规矩交给了当事厂商！回复不及时问题，我们会向厂商们询问，读者朋友们也可以直接去问他们。

大软植树记

扑面而来的，是褐黄的沙粒。沙粒越来越多，像刀刃一样锋利地刮过身体。人站不住了，后退着跌倒在地，视野中，漫天的沙尘好似狂兽，咆哮如雷，大口吞噬着街道、公园、时装店和成都小吃店。然后，沙砾的河流撞开大门，淹没了键盘、鼠标、显示器和主机，什么都不见了，只有在沙河狂吼间隙风扇的呻吟声，表明这里曾经是一个什么地方。世界到处流淌着沙子，到处都是沙子的颜色，沙子的声音，沙子……

"Carol，Carol，你怎么了？"在焦急的呼唤声中，Carol睁开眼睛，原来是一个恶梦，幸而只是一场恶梦。



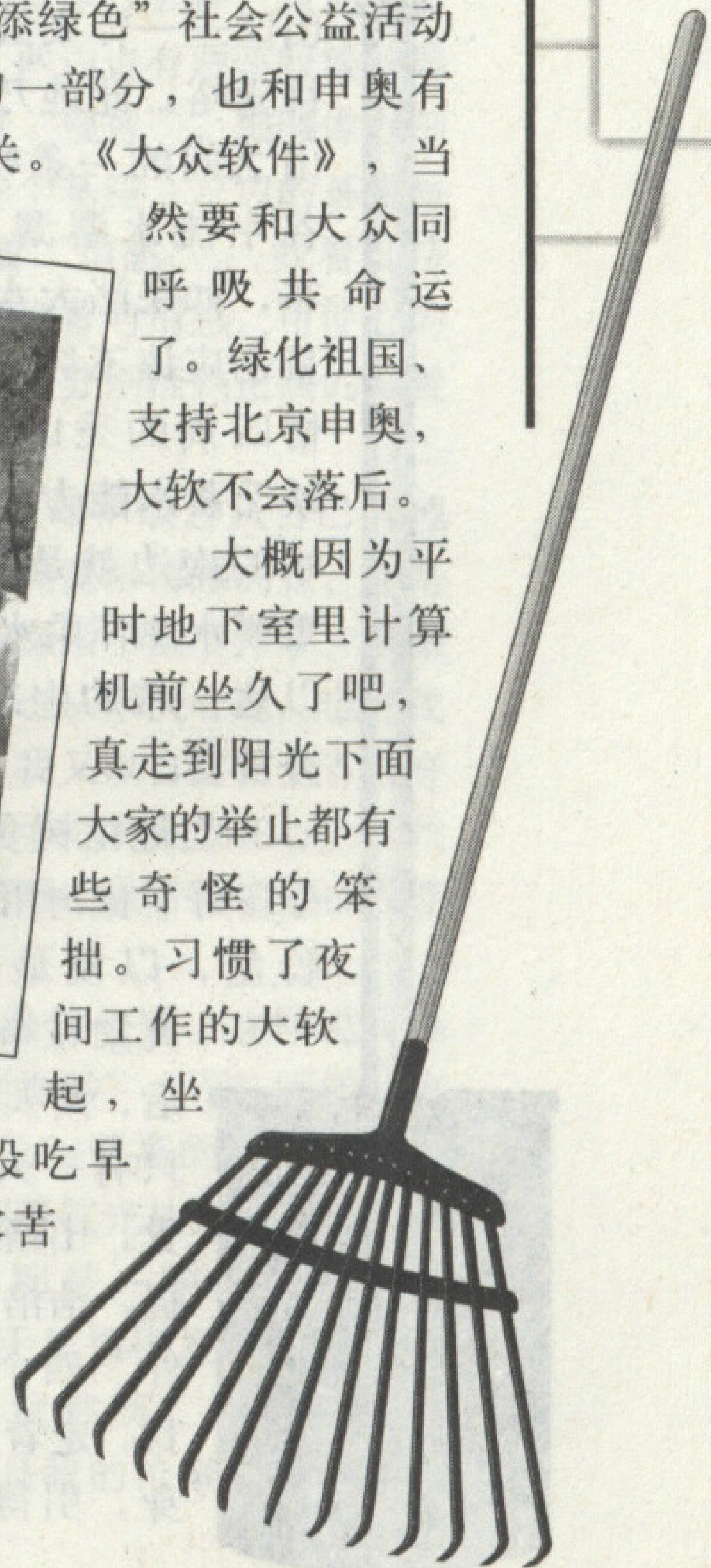
沙尘暴：指强风从地面卷起大量沙尘，使空气浑浊，水平能见度小于1000米的灾害性天气现象。气温高、降雨少、大风多是形成沙尘暴天气的主要原因，生态环境和城市建设中的问题也是重要原因。2001年3月至4月上旬，我国北方地区共出现多次大范围 的扬沙、沙尘暴或浮尘天气，与常年同期相比，今春沙尘暴天气不但明显偏多，而且在时间上比往年提早。其中，3月26日至28日和4月5日至7日出现的风沙天气最为严重，内蒙古、河北、辽宁西部、京津地区普遍出现了伴有扬沙或沙尘暴的5至7级、阵风8至10级的偏北大风。4月6日北京也出现了严重的扬沙、局部沙尘暴天气 。今春出现的沙尘暴天气时间之早、频率之高、范围之广、强度之大均为历史同期所罕见。由于风沙大、能见度低，给交通运输及人们的日常生活和工作带来不利影响，个别地方甚至造成了人员伤亡。

减缓和治理沙尘暴至关重要的技术措施是实施以保护和发展林草植被为核心的治沙工程，保护好现在沙区植被，严禁乱砍滥伐，乱采滥挖和乱垦滥牧；大力植树种草，建立起遏制沙漠推进的生态屏障；对已沙化的地区开展综合治理，扩大林草植被。一句话，植物是防沙的最好也是最有效手段。

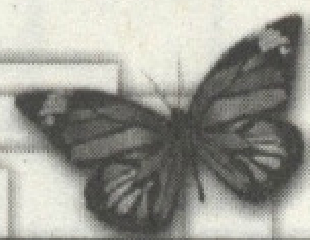
4月21日，由Carol提议，King组织的《大众软件》植树活动，在一片烂漫的春光里拉开了帷幕。集合地点的广场上，一大群银发鹤颜的老人摆开阵势，有板有眼地正在表演太极拳和木兰扇。他们身上白色的练功服和手中舞动的彩色扇子，搭配得十分和谐美丽。陆续赶到集合地点的大软青年差点以为这是送行仪式，只不过是去种树，用不着怎么大动静怎么大场面啊。好事者跑到老人中间去，原来是为了"申奥"举办的群众体育运动。



巧得很，这次大软的植树活动，属于"我为申奥添绿色"社会公益活动的一部分，也和申奥有关。《大众软件》，当然要和大众同呼吸共命运了。绿化祖国、支持北京申奥，大软不会落后。



大概因为平时地下室里计算机前坐久了吧，真走到阳光下面大家的举止都有些奇怪的笨拙。习惯了夜间工作的大软青年还不能适应早起，坐上车后呆了半天才想起没吃早饭，一个个饥肠辘辘面露苦痛：饿啊！多亏有心细如发的King在，他已为大家准备好了早点。有了热量补充，众人纷纷摩拳擦掌，



表示可以挖很大很深的坑，种很多很多的树……司机想也许该直接开到内蒙古沙漠上去，这些小伙子体力多好啊，在计算机前耗费了真可惜。司机严肃地考虑了一会儿路途和汽油之间的关系，忽然听不到大软青年们的喧哗吵闹声了。别是知道了他的计划都跳窗逃跑了吧，司机赶紧向后看，哎呀，人都还在……全睡着了。



经过3个小时的长途跋涉，汽车将大软青年们带到北京的北部山区——怀柔县的神堂峪。此地乃群山之间的一条峡谷，谷中流水潺潺，鹅卵石散布，如果涨大水，景色应该不坏。可惜四周的秃山光坡缺乏蓄水能力。神堂峪的南边就是北京的重要水源怀柔水库，所以这一带的生态环境十分重要。



当地植树负责人已经准备好了植树用品：铁锹、脸盆，以及最重要的——树！大家在争论了一番是松树还是柏树后，两人一组领到了一棵树。树都还只有一人高，拿到手里很袖珍的感觉。山路之上，立刻出现一队肩扛手提，浩浩荡荡的植树人马，"大众软件"四个标志大字在队伍中格外醒目。走着走着，Walker携家人突然现身，引得人群中发出一阵欢呼。小Walker是Walker的超微型版本，一直羞羞答答地躲在老爸身后，不肯和队伍里的小朋友打招呼。不过，几树盛开的梨花，还有溪水边饮水的毛驴，很快就让小Walker活跃起来。



植树地点设在半山腰上。划好地界，大家就开始上手，错了，是拿脚——挖坑。小伙子们还在计算树坑长宽高的比率时，校对组的郑老师已经挖得大半。郑老师的树坑上方下圆，坑壁光滑，坑底土质松软，真是一口货真价实童叟无欺的标准树坑。众人忙围上参观，不得不承认姜就是老的辣的硬道理。大家赶紧回去修补，一时间人多手杂，就把树坑都挖好了。然后把树放到坑里埋起来……风卷残云一般，顷刻树也都种上了。然后打水，然后浇水，然后摆出各种Pose和树合影。天青山静，风停云止，大软青年和绿树，真好的风景。

那边小Walker用小铲子拍着树边的土，他妈妈在旁边说："记得这地方吗？明年我们来看小树好不好？"

这边黑暗快乐地唱起来："小松树，快长大，雨露滋，发新芽……"

大软的小树，快快长大。我们期待着。

北京 *Carol*



复仇者 Acenger （二）

北京 小瞿

通过一段长长的走廊，在墙边行走的我两次被破墙伸出的手臂扯碎了衣服，万幸没有受伤。走廊尽头是机要室，凭经验，这里八成有敌人。我向Cherry使了个眼色，她会意地紧跟在我身后。我撞开了门，紧接着匍匐到地上，她在我身后连开数枪。

一声惨叫，没有别的声音。我站起身来，除了对面的办公桌后坐着一位年长的警长外，没有别人。

"实在对不起，误伤了您，警察局里的怪物太多了！"Cherry几乎要哭出来。

"没关系，孩子，我挺得住。"警长安慰着她，用手紧压住流血的伤口。还好，只打中了胳膊。

"这个城市究竟是怎么回事？"我急切地问。

"2个月前，我们的一位警员得了种奇怪的病，发疯般地持枪杀人，多名手下奋力追捕，他受伤后逃亡，隔了很久才找到他已经腐烂的尸体。政府派来一名研究员调查此事，对，就在地下密封的实验室中，进去要通过6楼一个特殊的机关。2个星期前，我们发现包括很多警员在内的人都变为半张脸的僵尸，于是我们向公众解释这件事，并告诉他们局里正在研究对策。谁知通告刚一发表，城市里几乎所有的半脸僵尸都冲向警察局寻找解药，当半脸的僵尸完全转变后，就会彻底失去意识。也不知研究出方法没有。"

"我们去问一下。怎么打开6楼的机关？"Cherry问道。

"从这间房子侧门出去，一路上仔细观察一些特殊的装饰，可以得到2块宝石，2块宝石组合起来，就可以打开6楼的机关。"

"谢谢你，警长，我们这就去研究室。"Cherry说完，我们从他身边走过。

"希望你们快点……你怎么能？"他刚才慈爱地看着Cherry的目光突然变得恐怖地紧紧盯住我，可是他并没有看清楚，用枪抵住他后背并扣动扳机的不是我。

"你怎么能……"我问道，觉得有点不可思议。

"他已经没有抵抗能力了，如果再有别的没有失去意识的半脸僵尸逼他说出方法，我们路上不知道还将有多少敌人。"Cherry说得很随便。

"其实如果你不动手，下手的会是我。"我尽力说得更冷酷。

出了机要室的侧门，有两条小道，我问Cherry："我们一起走还是分开行动？"

"分开走吧，我们各自去找一块宝石，在研究室门前会面。"说着她就向左面的小道走去。

我想说点什么，却什么也没说，我不敢说我喜欢她，可是就这样突然分手，我觉得有些接受不了。就说她吧，我想起我初恋的她，不同的高中，不同的课堂，没有时间见面。如果说高中的目的是高考的话，我们的约定是高考后见。终于到了那一天，天空碧蓝，她的笑容也灿烂，我们只是再一次约定两个人的志愿都录取后再见。那两个不同的志愿，莫非就是我们正在寻找的宝石？

心绪茫然若失的我，沿着这条道前进，这一路很平静，再没有遇到半脸的僵尸和怪物。后来我看见面前有一座高高的雕像，不知道是什么神，只看见他手里攥着的一颗宝石在闪光。两边也有两座较矮的雕像，一黑一白。白雕像上刻着"理智"；黑雕像上刻着"任性"。墙的两边各有一个基座，左边的基座写着"价值"；右边的基座写着"情感"。我看到持有宝石的雕像下刻着："调节理智与情感，可使心为之解脱"。显然是要将两个基座分别推到正确的位置上，宝石就会自然落下。

我是一个任性的人，但我却不敢否认自己有理智，只是时常疑惑：我的理智究竟由情感决定，还是被价值左右。于是我在犹豫和探索中虚度年华，没做出什么有价值的事情，连学业也从未关心过。也许我听过了太多对我聪明的赞美，我又以自己在全省最好的中学学习安慰家里，也就更不把学业放在心上。我却从没想过我居然会落榜，居然连最后的志愿也没能录取，这叫我怎么去见她。

徘徊中不知道怎样摆雕像的位置，这样说我得不到宝石，也就没有办法见到她吗？"不！不能，决不可能！"我猛然抬起散弹枪对着高的雕像连开数枪，雕像的身子碎裂，宝石闪着红光从天而降。我伸手去拿，那是一颗心形的红宝石，握在手里微微发热，我认真端详着。突然间，进出口被封闭，也许是我的枪激活了自动灭

火系统？大水从天而降，无从闪避也无法闪避，很快我被淋得湿透。水越来越大，我也渐渐失去了意识……

那是一个怎样痛苦的历程，看着同学聚在一起谈着未来的生活，我却没有插嘴的余地，整个假期唯一能做的事只有漫无目的地在街上走——无意中遇见她。我说只希望她能在远去求学前通知我一声，可是谁知道她却悄悄地走了，只留下我不知道怎样落眼泪。当时我只是想起她，只是想起她而已，而她走后再没有音讯。

我醒过来的时候在一个壁炉旁。首先举起手来看手心，“宝石呢？”

“你终于醒了，还好没有事，你怎么会躺在那儿呢？”

“你是……Lilies？”我勉强睁开眼睛看着她。

“你怎么知道？”她笑着说。

“你的同学Cherry告诉我的，Cherry，你见到她在哪里？”

“没有，你叫……？”

“Avenger。”

“好，Avenger，不管你要干什么，现在应该好好休息。我去找点东西生火，再帮你找些干衣服。”Lilies说完就走了。

我看着她的背影轻轻地叹了口气，然后抬头欣赏壁炉上的画。画，我看不懂。画底下有一行小字：火中的牺牲品——焚烧痛苦，找回自我。我想一想，脱下身上血水和雨水浸泡的衣服，扔进壁炉点着，衣服太湿，火烧不起来，身上反而更冷。无意中打开壁炉旁边的柜子，看见有很多酒，急忙打开一瓶喝。

你去吧，到我想去的地方；可你已经走了，请你走好。一个人已经心痛到心碎，却拿酒当忘情水。酒呢？我简直不相信这一年来发生的事情。能够让我暂时缓解一下痛苦的只有酒——浓烈的酒。酒精发作的时候，坐在床上强迫不让自己睡。震颤的疼痛在全身周期性反复，象绞刑架上被绑的身首行将分离的尸体。

想起来笑了，就是走过了那种痛苦，我才有机会面对现实，不就是失去了宝石嘛，我会找回来的，无论到何时何地，无论要经受怎样的打击，我也必须找回来，那并不仅仅是我唯一的出路，那是我的心，寄托了我最多少年梦想与激情的宝石。指尖的伤口渗出来一滴滴鲜血，我把它弹到火里，发现火苗猛然窜起来，熊熊逼人。原来血可以燃烧，而且有如此巨大的能量！血越流越多，火也越来越大，渐渐壁炉上面的画发出噼噼啪啪的声音，逐渐变干，发焦，最后烧出一个大洞，一样物体落下来。

“那不是另一块宝石吗？”我惊喜地把它抓在手里。是四方形的，中间的凹陷正好和原来那块宝石一样大。

“你在看什么？”Lilies走进来，手里拿着一套警服。

“给我！”我拿宝石正对着她的眼睛。

“给你！”她把警服递过来。

“我要的不是这个，我要我的宝石。”

“我不知道你要的是什么，但是我什么也没拿。”

“不是你是谁，给我吧，我和Cherry约定好的。”

“我没有拿。”Lilies咬着牙齿说了这句话就走了。

我迟疑了一下，始终下不了狠心开枪，只能看着她越走越远。

偶然想起一句对联：“世上法法无定法然后知非法法也，天下事了犹未了何不以不了了之。”也就是说有很多事情难以了结，最好的办法莫过于不了了之。就这样和她不了了之，我不情愿，无论是什么样的结局，都只有看到才能知道。比如说我不知道大学有没有我的梦——但我首先要考上大学。

我换上警服，留恋地看了看那个壁炉。我明白了，痛苦在自己身上才是最真实的，也只有痛苦，也只有把痛苦付之一炬，才能有重新站起来的勇气；血是可以燃烧的，而且有巨大的能量，但是如果在体内燃烧，摧毁的首先是自己。

出了房间，我沿着楼梯向上爬去，我想我在研究室门前可以遇见她。果然，6楼尽头有一扇绿色大门，门前是一个控制台，她一个人静静地站在那里，似乎在想什么心事。

我们约定在那一天见面，天阴暗，她的神情也冷淡。我没有谈一年多来的痛苦与折磨，也没有谈对她的思念和执着，我只想问我们还有没有必要再继续说些什么。

“Cherry，你在等我吧！”我尽力做出高兴的样子。

“Avenger，是你？你怎么穿了这身衣服？”她似乎异常惊讶。

“是Lilies给我的，多谢她救我，可是我找到的一块宝石被她拿走了。”

“一块？你是说……她拿走了一块宝石？”Cherry的神情很特殊。

“噢，是那块心形的，我被水淋得昏迷过去，她救了我，但是把那宝石拿走了。不过，我还找到了另外一块。”我取出方形的宝石递过去。

“那块心形的……我想，你再去找Lilies要一下好吗？她不会不给吧。”

“你是她同学，我们一块去怎么样？”我是不是想和Cherry多同一会儿路？

“不，我和她关系不太好，还是你去吧。对……我今天来是送给她生日礼物的，你把这个盒子给她，她一定会高兴的。你要让她当面打开。”Cherry取出一个四方形的硬盒子，外包装很漂亮，沉沉的很有一些分量。

“那好，我这就去找她，你在这儿等我，好吗？”我转身开始下楼梯。

背后她又在说：“一定要当面打开！”接着补充道，“这样她才会高兴。”

我没有多想她为何反复强调要Lilies当面打开。我象“终极战斗”中寻找不确定位置的炸弹一样，走过了不知多少房间，最后在档案室里见到她。她正埋头翻一堆厚厚的资料。

“Hi，记不记得今天是什么日子？”我装作很随便地走到她身边。

“Avenger？今天是什么日子？你找我干什么？”她抬起头，很吃惊地看着我。

“今天不是你的生日吗？这个礼物送给你！”我取出盒子，双手递给她。

“谢谢，可是……”她犹豫地接过去。

“是Cherry叫我送给你的，打开呀！看看里面是什么东西？”

“可是今天不是我的生日，她为什么要送给我礼物？”

“是她的一片心意，你就打开吧，顺便把那个宝石给我。”

她手按在盒子上没有动，说：“你是说雕像上的宝石，要它们干什么？”

“2块宝石组合在一起，可以打开6楼的那扇门，我们想到那儿看看有什么方法救人。”

“哦，我刚查到，其实，没有宝石也可以打开……”

“真的！我这就去告诉Cherry……”

“不必了！”3个身着黑西装，带墨镜的男子正在档案室门外，为首的阴沉沉地说。“住手！”

我和Lilies同时去拿枪，可是2只袖珍冲锋枪已经对准我们。

“你们要干什么，你们是谁？”我放下手大声问。

“你是Avenger吗，Cherry在哪里？”

“你们怎么知道我的名字？我为什么要告诉你们她在哪里！”

“我们是她的部下，现在找不到她了。你刚才不是被淋得很惨吗？”

“你们怎么知道？”

“Cherry不是从你手里拿的宝石吗？当时你昏迷着。”为首的哈哈大笑，“不过她不久就离开我们，现在要你帮助我们。放心，我们的枪不太容易走火。”

“原来你们是安布雷拉公司的工业间谍，你们是想知道怎样制造或者治疗半脸的僵尸，对不对？”Lilies很冷静地问。

“混蛋！”我气得浑身发抖，失控地随手抓起桌上的东西扔过去——就是Cherry给Lilies的盒子。

他们3个人并没有开枪，为首的反而下意识地伸手去关门，想把盒子挡在屋子里，但是盒子提前一步飞了出去，门正好关闭。

轰！一声巨响，地动山摇的感觉，厚实的大门也被震裂。我才明白Cherry给我的是一枚炸弹，难怪她要我让Lilies当面打开。因为，我对她已经没有用了，那块心形的宝石就在她手里——虽然是从我手里拿走的。可是，还要把这件事推给Lilies，又怕我知道真相，所以使用如此高明的计策和如此爆破力的炸弹，这就是她的心肠，我是该赞赏她的手段，还是该欣赏她的冷酷，可惜，我没有死，所以我要报仇，此仇必报！

我愤然拉开档案室的门，扫了一眼被炸得尸骨横飞的残骸，心里暗自说：“别怪我，是你们上司的炸弹，不过你们拿枪威胁我，就该落得这个下场。”我捡起一只尚未损坏的冲锋枪，热血在身上沸腾，你们都这样欺骗我，为了自己的目的不择手段，好，我也要无所顾忌地做点事了。

我已经不知道自己在干什么，我脑海中只有一个字“杀”，我做的动作也只有一个“杀”，凭借我敏捷的身手和冷血的头脑，一个个人、僵尸、怪物都倒在我面前，我觉得什么我不可以杀……

天空微微有一点雨，滴在脸上，才发现脸部肌肉僵硬得太久，几乎失去了感觉。

我想为这场小雨赞叹地笑一声，谁知道嘴张开却不知道怎么笑。这里是警察局最顶楼的平台。我站在边上观赏黎明前的黑暗风景。我知道我的时间已经不多了，方才毫无顾忌的杀戮引起了所有幸存者的憎恨，很快我就会被追杀得无处存身。最后逃人了这个死地，我已经没有弹药，也负了伤。要不了多久，他们会追上顶楼，那时就是我生命的终结。我想我不该后悔，我杀的人已经很多。可是，这时我心中总有一种孤独的哀愁挥之不去。然而这时，平台的入口处已经出现了很多人。我看着他们，想说什么却不知道说什么，我试图露出笑容，还是做不到。因为几只枪口已经默默地瞄准了我。

（未完待续）



大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织
封3、前彩6、前彩7、前彩8、80、

广告索引

亲爱的朋友，东方光驱魔术师：

度假真是享受！真是谢谢你，我的新朋友！

现在想想以前没有你的日子可真够难受的。通宵陪主人看影碟、玩游戏，十几张盘来回换，折腾的我"咔咔咔咔"读上半天，一不小心读不过去、死了机，就挨主人一顿臭骂！真是噩梦！现在有了你，我可清闲了！

——光驱小弟

东方快车

我的光驱在度假！



光驱，我的朋友：

要不是你的来信，主人都快把你忘了，他现在天天都夸奖我！

别的虚拟光驱办不到的，我能办到：

- 我制作一张普通数据模拟光盘只需5分钟！
- 直接将CD转换成MP3并做成虚拟光盘！
- 我的虚拟光盘压缩比高达60%以上！
- 更棒的是经过我制作的虚拟光盘文件不怕病毒感染！
- 不过最最重要的还是降低光驱、光盘使用频率，延长其寿命10倍以上！

别的虚拟光驱办得到的，我同样也能办到：

- 读取虚拟光盘速度高达200X！
- 游戏、多媒体、资料等光盘都能做成虚拟光盘！
- 支持所有主流格式光盘！
- 轻松创建最多23个虚拟光驱！
- 现在你可清闲了，别忘了常回家看看！——东方光驱魔术师

创造永不磨损的光驱

东方光驱魔术师

零售价~~69~~元　首批优惠价39元　上市就买立即节省30元



邮购地址：北京海淀区中关村南大街6号中电大厦10#　邮编：100086
收件人：实达铭泰　Http://www.sunv.com　热线电话：010-62501955



技嘉科技有奖调查问卷

国统涉外审字[2001]0008号
自愿调查

进入99年《商业周刊》"全球IT行业百强"排名的台湾企业有

答案（至少填写一家）：

唯一连续四年蝉联"台湾精品奖"的主机板企业是

答案：

主板厂商中月出货量高达一百万片的企业是

答案（至少填写一家）：

提供专利双BIOS技术的主机板品牌是

答案：

提供EasyTune Ⅲ 超频软件和@BIOS在线升级的主机板品牌是

答案：

在显卡产品中推出专有Dual Cooling散热技术的品牌是

答案：

在服务器机架式1U产品中率先实现IDE热插拔技术的品牌是

答案：

您认为主机板产品的最佳购买价格是

1、800元以下　2、800-900元　3、900-1000元　4、1000-1100元
5、1100元以上　　选择

您认为显卡产品的最佳购买价格是

1、500元以下　2、500-700元　3、700-900元　4、900-1100元
5、1100元以上　　选择

您认为最佳的计算机装机总价应在

1、4000元以下　2、4000-5000元　3、5000-6000元
4、6000-7000元　5、7000-8000元　6、8000-9000元
7、9000元以上　　选择

您的装机方案来源于

1、朋友推荐　2、自己决定　3、经销商建议
选择

您的计算机使用经验为

1、没有接触　2、一年　3、两年　4、三年　5、三年以上
选择

您计划如何应用计算机

1、文字处理　2、上网　3、游戏　4、图形处理
5、办公　6、其他　　选择

您经常阅读的前三个计算机媒体报刊杂志是（按拼音顺序排列）

1、CHIP 新电脑　2、多媒体世界　3、电脑
4、电脑爱好者　5、电脑报　6、电脑高手
7、电脑商情报　8、电脑新时代　9、电脑自做
10、电子测试　11、大众电脑　12、大众软件
13、电子与电脑　14、个人电脑　15、计算机世界
16、计算机应用文摘　17、家用电脑与游戏机　18、微电脑世界
19、微型计算机　20、新潮电子　21、现代计算机
22、中国电脑教育报　23、中国计算机报　24、其他
选择

技嘉科技有奖市场调查活动说明

- 1、剪下本市场调查问卷（复印有效），认真填写调查内容，并连同您于2001年2月后所购买之任一计算机板卡产品的质量保证卡副卡一起寄到指定地址。为确保DIY用户的真实性，对于无法提供用户资料副卡的市场调查问卷将视为无效。
- 2、调查参与者应保证个人资料和联系方法的完整和准确性，个人资料不全或联络方法不准确将被视为无效。
- 3、本次活动分为2001年2-6月和7-12月两个时间段，每个时间段结束后通过抽奖的方式选出三名幸运参与者。以当地邮戳为准确认调查参与者所参加的时间段。
- 4、每个幸运参与者将得到技嘉科技提供的一辆上海通用赛欧轿车，个人所得税、购置费等相应费用由个人自理。
- 5、必须在参与本次活动的信封上注明市场调查。
- 6、调查问卷指定信箱：
  信箱：北京市86-009信箱
  邮编：100086
- 7、抽奖实况将在2001年7月23日和2002年1月21日《中国教育电视台》电脑之夜栏目播出。
- 8、本次活动如因不可抗或政策等因素意外终止，技嘉科技不承担任何责任。
- 9、本活动最终解释和修改权归技嘉科技所有。

本次市场调查活动由赛迪网信息技术有限公司承办

这是巨人的握手，
这是全球硬件王者精英集团
和中国著名软件公司金山公司的联合

精英金山联手铸造——

坚固



精英主板之毒霸天下

精英主板　天生卓越　品质精良

内含金山毒霸.net　¥158元

内含逍遥卡优惠卷　¥100元（仅限指定板型）

内含金山软件俱乐部会员资格证书

内含：

- 飞行英雄 DEMO
- 4X4 越野车拉力赛 DEMO
- S_sam DEMO
- zero 游戏展示
- fidex 游戏展示
- 1000 游戏展示
- 金山快译 mini 版
- iWPS 邮件精灵测试版
- WPS2001 测试版
- 飞鹰行动 DEMO
- blairwitch DEMO
- 剑侠外传 DEMO
- vk2000 游戏展示
- chaos 游戏展示
- 金山词霸共享版
- iWPS188 次限次版
- 金山图典 DEMO



地址：北京市海淀区知春里 28 号开源商务写字楼 B1 层
电话：010-62536629/39/49/59　传真：010-62648286
上海分公司 021-64411556　深圳分公司 0755-3283675
成都分公司 028-5440221　武汉分公司 027-87740250

金山 KINGSOFT ECS

金山

重要通知

4月14日金山毒霸全新包装将闪亮登场，内置CIH终身免疫程序.特别提醒用户购买贴有“内置CIH终身免疫程序”特殊标签的金山毒霸产品。

的PC

终身免疫 CIH 平平安安 4.26



中侦全球监测网 实时的最新病毒预警能力
每周一准时升级 快速防杀最新最恶性病毒

新包装金山毒霸内置CIH终身免疫程序

钻石会员版：￥298

标准版：￥158

金山毒霸之缉毒精英

在4月14日—5月14日凡购买全新包装的金山毒霸之缉毒精英特惠装的用户，均可获得

三重大礼：“精英”主板￥88优惠卡一张

（只限缉毒精英特惠装，限20，000套）

“酷行侠”神采棒球帽一顶（数量有限，送完为止）

金山经典软件一套

并有机会获得：

心跳精英大奖：总价值100，000元的精英奖品。

（其中包括掌上电脑，精英主板等）

以上抽奖活动以金山毒霸用户回执卡为准，金山公司将在5月26日对外公布中奖用户名单。
对于本次抽奖活动，讯怡公司金山公司保留解释权以及所有权利。

地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层
咨询热线：010-62524868-678
800-810-5770（北京地区）

订货热线：010-62638312 传真：010-62638287
邮购地址：北京9605信箱 邮编：100086
服务网站：http://www.iduba.net 公司网址：http://www.kingsoft.net

金山 KINGSOFT

大软邮购中心

晶合时代风系列

晶合时代风－轩辕剑 3	48/48
晶合时代风－仙剑奇侠传	48/48
晶合时代风－明星志愿合集	48/48
晶合时代风－霹雳奇侠传	48/48
晶合时代风－新天使帝国(标）	48/43

晶合时代总代理新品

千年(客户端）	38/35
千年(储值卡）	28/25
绵羊传奇	38/35
太空终结者	58/52
吸血鬼德古拉之魔体复活	58/52
精灵幻境	28/25
精灵幻境 2	38/35
新天使帝国（珍藏版）	68/62

精品荟萃

三角洲特种部队 3	49/44
心跳回忆－表白你的心	38/35
极地之光	48/43
异形之强力反击	48/43
落日帝国（英文版）	50/45
图酷－高精度数码图库（1）	68/62
图酷－高精度数码图库（2）	68/62
图酷－高精度数码图库（3）	68/62
暴风战士 VS 劲爆游戏大本营	48/43
小鸡快跑	48/43
疯狂四驱车	50/44
古龙群侠传(豪华版)	198/178
古龙群侠传(标准版)	68/62
轩辕剑 3 -- 天之痕(简装版)	69/62
轩辕剑 3 -- 天之痕(豪华版)	198/178
生化危机 3 (标准版)	48/43
生化危机 3 (豪华版)	198/178
爱的记忆(标准版)	38/35
爱的记忆(豪华版)	69/62
轩轩伏魔录	58/53
新蜀山剑侠	69/62
王权(幻想王国)	58/53
运输大亨	36/32
交通巨人 II	48/43
深海战将	48/43
NBA2001	50/45
猴岛小英雄	158/140
围棋传说	19/17
堕落天使	69/62
心魔	38/35
梦幻模拟战 1	25/23
梦幻模拟战 2	38/35
梦幻模拟战 3	48/43
梦幻模拟战典藏版	98/90
星际争霸(世纪回顾)	98/88
霹雳小组 3(致命距离)	38/34
文明 II 权倾天下	50/45
极品飞车 V	60/54
街机游戏库	28/25
保龄球 2001	50/45
FIFA2001	50/45
仙狐奇缘	69/62
神兵玄奇	58/52
傲世三国	68/61
三国霸业	39/35
三国风云 II	49/44
勇敢的心	98/88
奇迹时代	50/45
KA-52 鳄鱼飞行中队	38/35
模拟人生(中文版)	60/55
模拟人生－美好生活	50/45
心跳回忆扑克	18/18
暗黑破坏神 II(豪华版)	228

产品包装较大，需加 20 元邮费

网开一面

石器时代(游戏盘)	29/26
WGS 会员卡(620 点)	30/27
WGS 会员卡(300 点)	15/13.5
网络三国(游戏盘)	19/17
网络三国(月费卡)	19/17
网络三国功略（附游戏）	19/17
万王之王(游戏盘)	19/17
万王之王(月费卡)	18/16
万王之王(人物卡)	18/16
千年(游戏盘)	38/34
千年(月费卡)	28/25

MP3－原音重现

刘德华－（MP3）	25/22
榜中榜 1	28/25
榜中榜 2	28/25
合辑五－（MP3）	25/22
合辑六－（MP3）	25/22
齐秦－(MP3)	28/25
王菲－(MP3)	28/25
谢霆锋－(MP3)	25/22
BEYOND －(MP3)	28/25
罗大佑－(MP3)	35/32
张学友－(MP3)	25/22
林忆莲－(MP3)	28/25
周华健－(MP3)	25/22
四大天王－(MP3)	25/22
王杰－(MP3)	25/22
张信哲－(MP3)	25/22
梁咏琪－(MP3)	28/25
那英－(MP3)	25/22
李玟－(MP3)	28/25
张雨生－(MP3)	25/22
张宇－(MP3)	25/22
同一首歌－(MP3)	25/22
HOT 组合－(MP3)	25/22

万智牌专栏

第七版补充包	25/25
第七版起始	65/60
时空转移补充包	29/29
时空转移预组	99/90
大战役补充包	29/29
大战役比赛用牌	99/90
玛凯迪亚补充包	29/29
玛凯迪亚比赛用牌	99/90
宿敌预组	99/90
预言补充包	29/29
预言预组	99/90
三国补充包	20/20
三国起始	58/50
三国预组	53/50
2000 年冠军套牌	99/90
骰子	50/46
进口（彩色）牌套	60/60
国产牌套（透明）单张	0.20/0.20
150 张牌盒	20/20
进口九格牌膜	4/4

(凡购买价值 100 元以上万智牌者，赠万智牌玩家手册一本，数量有限赠完为止。)

百宝箱

东方影都之立体眼睛	20/18
网页＋多媒体制作全面通 II	48/43
多媒体网页制作 2001－素材篇	19/18
多媒体网页制作 2001－学习篇	28/25
网址快手	38/35
VISUAL C++ 编程资源大全	38/35
机械工程师 CAD2001(万能版)	98/88
Fireworks4 经典实例教程	22/20
三维动画梦工厂	68/62
GIF Anmiator4.0 版	28/25
网络加速王	39.9/36
3000 万能工具库 II	35/32
东方不败 III（小包装）	39/35
金山游侠 III	48/43
Pro-Magic5.12 即时恢复系统	49.9/45
系统救护神(专业版)	49/45
无敌加解密	28/25
豪杰大眼睛(标准版)	39/35
豪杰大眼睛(豪华版)	59/53

攻城略地

三角洲特种部队全攻略	25/22
古墓丽影权威攻略集	25/22

邮购地址：
北京市海淀区苏州街邮局 89－045 信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010－82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn



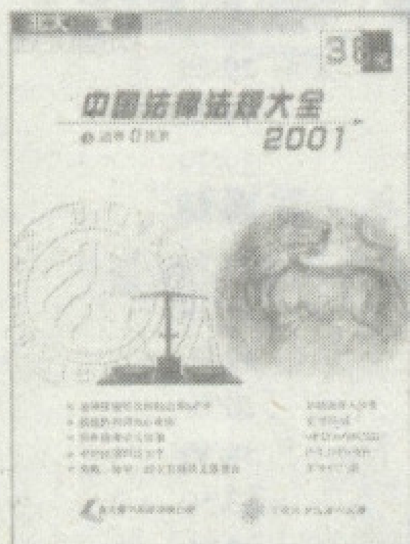
北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织
总代理

全国各地软件专卖店及报摊书亭有售《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89－045 信箱　邮政编码：100089
咨询电话：010－82634092、82634093、82634096、82634097
网上咨询及销售：www.jhpop.com（晶合软商网）

万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 · 头属精品

法律法规2001 38元



★ 法律法规司法解释近3000件
★ 权威的判例300余件
★ 历年律考试与答案
★ 中外法律网址大全
★ 导航、检索、超文本链接三维查询

加密解密实用大全II 28元



赠320页教程

- 加密工具
- 解密工具
- 综合工具
- 加密解密
- 实战手册

中国麻将·增强版 28元

集
【益智性】
【趣味性】
【博弈性】
于一体的益智体育活动
送
完全精通手册



3000万能工具库II

一次安装 随时调用 2CD 35元

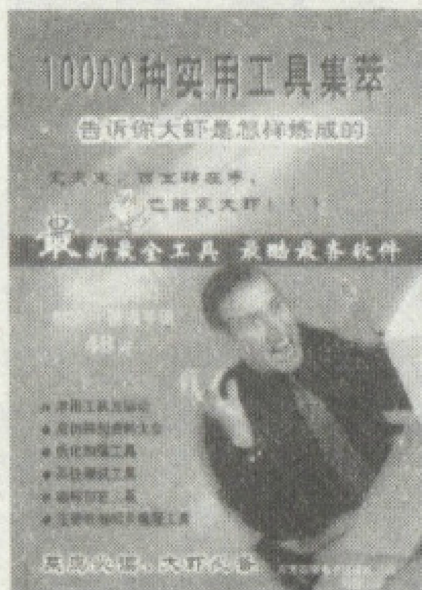
秉承上集分类详细、工具齐全、使用方便等特点，新增学习篇、实践篇、排行榜、另类篇等。



赠全新《游戏100》

10000种实用工具集萃

6CD 48元



菜鸟必读
大虾必备

- 常用工具及驱动
- 真伪辨别资料大全
- 优化加强工具
- 系统测试工具
- 破解加密工具
- 注册表编辑及编程工具

新火星人 全套6CD 198元

—3DS Max 4大风暴

（上）、（下）





震天动地惊世之作

空前豪华的多媒体教学新作
从此电脑三维动画不再是少数人的梦想!

大型多媒体三维动画教学软件

《新火星人－3DS Max 4大风暴》全套6CD，2本配套教材，共计1000多页，总容量空前巨大，内容全面专业，将新增功能一网打尽。

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟
诚征全国各地经销商、代理商



特约邮购
万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

联系人：罗雪松
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销·头属精品

爆笑全集

19.8元

赠140页说明书



- 经典搞笑小电影
- 爆笑图片
- 搞笑小动画
- Flash幽默作品
- 漫画大全

美工必备滤镜库



收集了各种常用平面，三维设计软件的各种滤镜，插件，更有MAC专辑收集所有MAC平台上的常用软件。

38元 2CD

赠160页手册

直击黑客

2CD 28元



- 黑客攻击
- 红客迎击
- 资料速查
- 案例分析

赠200页精通手册

中国名画珍藏

8CD 48元

一套值得珍藏的电子图书



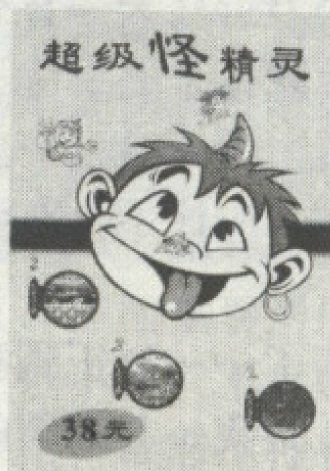
- 收集了先秦至现代近2000幅著名画作。
- 每幅画作配有作者、年代、馆藏等详细介绍……
- 配乐欣赏·古韵悠长

超级怪精灵

38元

头上长着角
独眼龙
手里提着带刺的
魔棒

动作类游戏



2001网页制作三剑客

4CD+160页手册 48元



三剑在手
网络世界任我行

三维动画梦工厂

4CD 68元

三维动画实战软件
学习动画制作真正的秘籍宝典

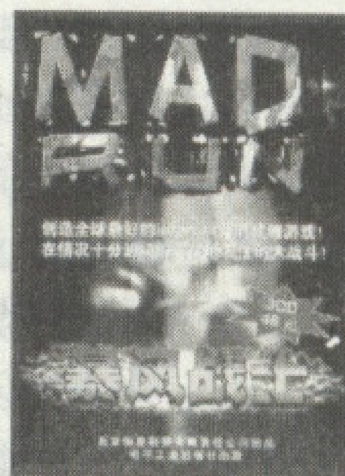


- 各类插件和外挂模块近700种
- 辅助工具近100种
- 三维动画及三维图片300余张
- 实例场景近100个
- 各种模型材质脚本近2000余张

3D Max
softima
maya

暴风战士

3CD 48元



赠：劲爆游戏大本营

创造全球最好的internet即时战略游戏！在情况十分迫切的激战地发生的大战斗！

动态影像素材

- ★ 广播级品质（768 × 576）
- ★ 每碟包含14-20个精彩素材
- ★ JPG或TGA（含Alpha通道）序列
- ★ 适用于影视广告制作、多媒体
- ★ 开发、VCD制作和网页设计等

①


2CD 28元

②


2CD 28元

③


2CD 28元

④


2CD 28元

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟

诚征全国各地经销商、代理商

特约邮购
万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网　　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

◇ 万王二转故事·斗狂篇 ◇

我叫典韦。我是一名狂战士。我是主公曹大人的贴身侍卫。

我很骄傲，因为目前为止还没有敌人能从我的狂暴攻击下逃得生命，也因为我在，还没有敌人能接近主公十步以内。主公称我为"古之恶来"，我不知道恶来是什么人，想来也是象我一样武力超群的狂战士吧。

这次随主公前来征讨张绣，本来以为又可以打一场好仗，没曾想张绣这个窝囊废居然投降了。之前还听闻他也算一方豪杰，看来也不过而而。满身沸腾的热血无处发泄的感觉真不舒服。不过跟着主公，还愁没仗打？

张绣手下一员猛将胡车儿来请我喝酒。本来不想去，不过一来看在这家伙也是狂战士，口口声声要向我这个狂战士中的狂战士多多请教，不去的话于同行的面子上过不去，毕竟以后都是一家人了，就算是降将也应该一视同仁嘛；二来，更重要的，曹公最近几天一直偷偷请张绣的寡婶邹氏在一起饮酒作乐，我这个贴身侍卫如果老是在旁边晃来晃去恐怕不太好看。反正嘛，曹公身边还有他的儿子曹昂和侄子曹安民在，应该不会有问题的。我也乐得偷偷闲喝两坛去。

好酒……我喝了有多少坛？数不清了……反正到我还能摇摇晃晃回到自己的营帐的时候，跟我一起喝酒的七、八个战士狂战士都没有一个竖着的了。哦……头好疼……让我先睡一会……

耳边怎么传来金鼓厮杀声？一定是我的梦……常常会在梦里回到战场上面对数十倍于我的敌人痛快地杀戮啊……不对，怎么这声音如此真切？我突然从梦中惊醒，张大了眼睛。营帐外真的传来了人言马嘶，远远的好多人在喊叫着"诛杀曹贼！"，好象还有曹公呼喊我的声音……

天啊，有人造反？我一下子完全清醒了过来。我的头盔战靴披风呢？我的双斧呢？啊……一定是昨晚胡车儿那厮故意灌醉我偷了去！怎么办？敌人进攻的脚步越来越近，我已经没有时间想那么多了，只好赤裸身躯赤手空拳跳出营帐。不远处无数军马各挺长枪抢了过来。我怒吼一声，把全身战斗的意志提升到了极限，感觉似乎身体外也包围着一层斗气。来吧来吧，有我典韦在，谁也别想动曹公一根头发！曹公，快撤退！这里有我挡住！



哈哈，我？想要我的命没那么容易！看我收拾了这几个兔崽子再回去跟您会合！

看着曹公先撤退，我的心也放下了一半。现在开始我的任务就是要尽量挡住眼前潮水般的敌人，还有尽情地杀！杀！杀！

你们以为没有了双斧的狂战士之王就那么容易欺负吗？看我的铁拳！一个、两个、三个……我狂吼着，把平时运用在双斧上的狂暴攻击都运用到双拳上，我这双拳头的攻击力可一点也不亚于斧头那！

不知道面前倒下了多少敌人，骑士、狂战士、牧师、法师……我记不住也数不清了，反正现在已经没有敌人敢走近我十丈以内了……嘿嘿，其实他们都不知道，我的体力已经完全消耗尽了，眼前的人和建筑好象都在旋转……不行，我还不能倒下去，我还要为曹公争取更多的时间……

咦？敌人群中挤出来那个不就是胡车儿嘛？这贼厮鸟，手里拿的竟然就是我的双斧！我已经怒不可遏了！

"嚎～～～！"我燃烧体内最后一分力量狂嚎着把全身斗气集中在拳头上化作两团白光袭向胡车儿。看着他大惊之下躲避不开中个正着浑身软瘫着喷血而死，我的心情突然变的很轻松。

身体好象突然变的好轻……天上那道白光是来召唤我的吗？……飞起来了，我飞起来了……

我看见自己的身体堵在寨门口不动，旁边围着的人群静悄悄地连大气都不敢喘。突然有人呼喝一声，一群战士挥舞着长枪冲了上来，十几支长枪同时刺入我的身体……哦……这是唯一一次没有感到疼痛的受伤吧……那么多长枪刺在我身上，看上去就象个刺猬。由于长枪枪杆支撑着，我的身体还没有倒下。不能倒下，我不能倒在这些家伙面前……

终于敌人绕过我的躯壳追杀曹公去了。我也越飘越高，回首望向远处，曹公现在应该已经到达安全地方了吧？呵呵，曹公，作为一个狂战士，我的使命已经完成，就让我在天界静静地看着您成就霸业一统天下吧……

后来，人们把我的这一战列成了狂战士的经典战役，并且从此开始了狂战士新的一个发展方向：赤裸身躯不着盔甲、赤手空拳不拿武器，以斗气护体和伤人。人们把这种新的战士形态叫作：斗狂。

◆ PK 蓝斯王 ◆

（作者：千猪格格）

什么？他竟然是花菜的成员？还是论坛综合版的版猪？

千猪格格想着就把牙咬的咯吱咯吱响。这几天我还一直帮他打装备砍MOB，没想到，他竟然是花菜的！

怎么办？如果帮助花菜的人这个消息传了出去，恐怕这辈子都会被万王城和怜香宫的所有人鄙视和耻笑吧？我可是个堂堂的第一代狂战士啊！事情都到了这个地步了，要解决只有一个办法——PK兰斯王！

下定了决心的千猪格格长长吁出一口气。有了人生目标的人的确会感觉充实很多。

不过，看看手里这把SK66的双手战斧，还是多年前从乌鲁的红猪身上剥削来的，就凭这样的武器，能战胜的了兰斯王那把SK100的圣长枪吗？

这一瞬间千猪格格感觉有点苦闷。自从转了狂战士以后已经放弃了一切防御技能，全靠不要命的进攻进攻再进攻，辛辛苦苦攒到了四千多万的经验，可是，却没有地方能学到更高的武器技能。

兰斯王是从哪里学到100级的长枪技能呢？千猪格格苦思冥想。不过狂战士由于并没有学会冥思这个技能，所以脑袋里好象一堆浆糊。浆糊中突然灵光一显，只见一只穿着超人装的粉红猪从天边飞过！妈呀！大家快出来看黛妮亚啊！粉红猪听到喊叫，一个转身飞了过来。

“HOHOHO～～～你有烦恼吗？”粉红猪说到。

“妈呀咪呀！猪会说人话啦！”

“呆！”粉红猪突然变出一把金光闪闪的大锤砸在千猪格格的脑袋上，“偶不是普通的猪，偶是超～～～人～～～猪！”

粉红猪整理了一下胸口的超猪标志，清了清喉咙：“咳、咳……其实我知道你是想学更高的技能，对不对？”

千猪格格马上对超人猪佩服的五体投地。

超人猪说：“等我来指点你一条明路吧……为什么不去万王城呢？万王城现在已经开发出进阶武器啦！”

“啊？真的？”千猪格格象兔子一样围着粉红猪跳来跳去。

“那当然啦！你快去学吧！”粉红猪说着，心口的超猪标志又闪了起来，“哟，又有人冥思到我啦！886！”说完“咻”地一声飞向天边，远远地传来“咣铛”好象什么撞到了铁板上的声音。

千猪格格打了个冷颤，突然从冥思中醒了过来。

“YAHOO～～～，决定去万王城啦！”千猪格格开心地跳着。想想自从来怜香宫给浅草打工以后已经很久没有回万王城了，万王城里的那些朋友们还好吗？身体都健康吗？吃的都多吗？养的猪肥吗？……

胡思乱想着，千猪格格瞅准老板浅草回家去找阿土白逛街的时候偷偷溜出了怜香宫后门——这后门可是直通万王城后门的哟！（据千猪格格了解，这是浅草为了能随时监视阿土白有没有偷偷在万王城把美眉而特地开的。）

几年没回来，万王城全变样了哟！千猪格格好象大乡里出省城一样四处张望着，口水流了一地。

“咦？这不是小猪猪回来了哟？”不用问，一听这么肉麻的声音就知道是万王城的兔子。千猪格格一把抓住兔子的衣服：“哈！兔子！快带我去学技能！”

兔子挣了几下没挣开，心痛地喊叫：“我带你去就是哟，别那么大力气哟……这件使节之服可不便宜哟！”

等千猪格格一放手，兔子突然一转身消失在了烟雾中。

“那也按捏？”千猪格格吃了一大惊，“你个死兔子敢逃跑？看我不用一千只猪把你啃死！”

正发牢骚间，空中一只大手把千猪格格抓了起来，扔到了一间小房间里。千猪格格揉揉眼睛，原来是兔子利用大臣权限抓的。

千猪格格正准备施展绝技千猪慢踱手的时候，兔子一指旁边的一座雕像：“看！英雄饭馆的标志哟！在这里你就能学到更高的技能哟！”

千猪格格开心的不得了，“崩”地在兔子脸上啃了一口，疼得兔子哎哟哎哟叫个不停。

一头扎进了英雄饭馆的千猪格格拼命地学啊学啊学，消耗了好几百万积蓄以后，心满意足地踱了出来，哈！现在偶可厉害多啦！

溜回怜香宫看看，还好，浅草还没发觉，千猪格格偷偷地跑回了自己的岗位——怜香宫养猪场，对着一大群早就饿的哼唧哼唧的猪开心地唱着歌。

第二天，千猪格格偷偷写了封匿名信给浅草，内容是“阿土白今天在某地和某某女子幽会”，看着浅草怒气冲冲地拿着擀面杖从后门冲出去，心里觉得实在对阿土白不住，不过万事从权，对不起也要做一次啦！千猪格格再次溜出怜香宫，偷偷来到了乌鲁的武器店，千选万选终于选中一把牛头人用的SK137的双手巨斧，看看价格，足足自己半年多的薪水呀！不过为了能PK兰斯王，就心痛这一次吧！

回到家，千猪格格就开始到处找兰斯王的身影。看来今天兰斯王的运气还真不好，被心怀不轨的千猪格格在24级凶猛牛家庭发现了。兰斯王骑着他的小金币挥舞着圣长枪对群牛发动着进攻，居然还有闲暇跟千猪格格打招呼：“格格今天不喂猪了？”

千猪格格嘿嘿干笑两声，慢慢走到兰斯王身后，突然双手擎起SK137牛头人巨斧大吼一声“可恶的花菜帮子兰斯王，拿命来！”

就在此时，千猪格格的眼前突然跳出一排白色的大字：“你还没有决定加入PK，不能随便杀人！”

噢！该死的花菜！

（以上故事取材于国内首款网络游戏《万王之王》，欢迎访问www.kok.com.cn）



广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到______________公司（厂家）______________产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

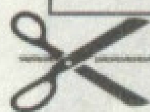
读者姓名：__________ 年龄：________ 职务：__________

电子邮件：______________________________

通信地址：______________________________

邮编：__________

填好后，请贴在信封背面。



我的榜评 TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
网龄		4.
邮编：		5.
地址：		

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第10期）

姓名		性别	男□ 女□	年龄		邮编	
通信地址		电话		E-mail			

本期您最喜欢的栏目（请在相应的前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 专题综述　□ 专题企划　□ 前线地带
□ 实用软件　□ 硬件评析　□ 晶合通讯　□ 游戏赏析
□ 网络时代　□ 应用心得　□ 攻略指引　□ 游戏畅谈
□ 问题交流　□ 读编往来　□ 游戏剧场　□ 有字天书
□ 新品初评　□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章　（请填写该文所在起始页码即可）

1.

2.

3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

西山居 二〇〇一 倾情力作



風影傳說

问世间，情为何物
直教生死相许

暑期上市

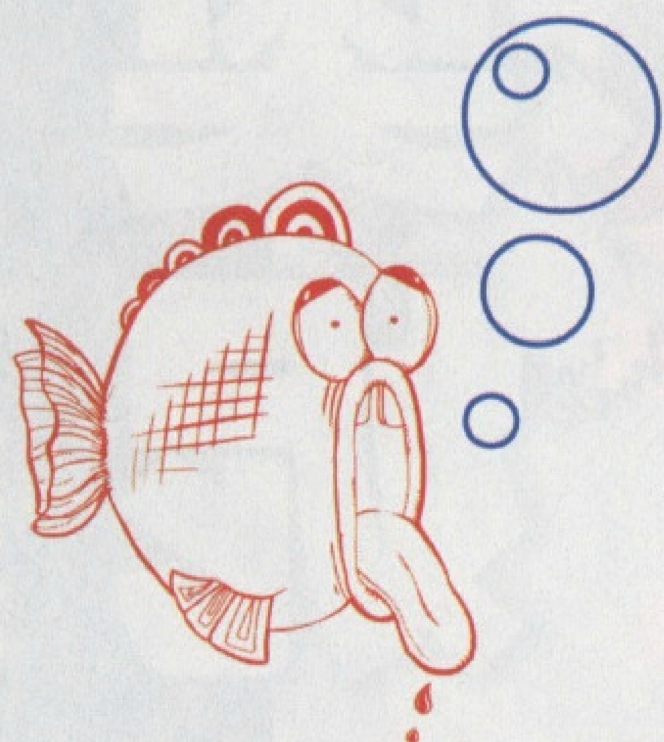
4CD 68元


西山居

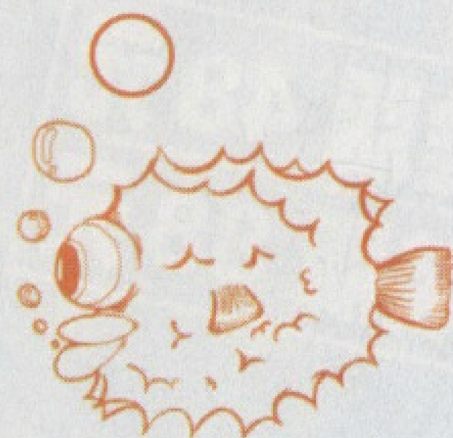

金山
KINGSOFT



碰碰i世代
www.PengPengi.com
5月20日上市 28元/1CD
戏类型：虚拟社区
品公司：三星联网科技（中国）有限公司
传真:(010)65669410
系统要求:PII233/16MB
电话:(010)65678899-3888
http://www.pengpengi.com



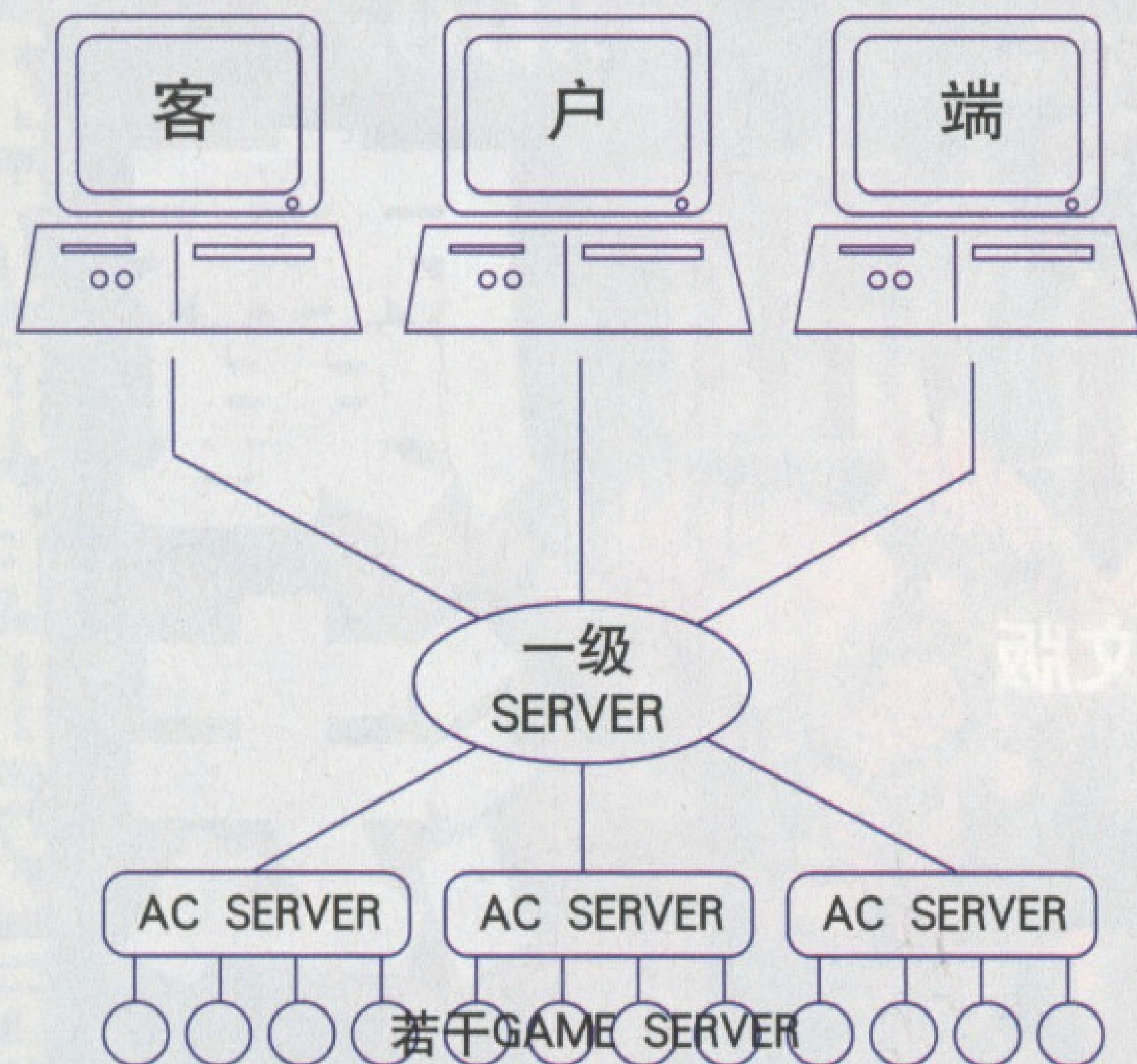
潮汛（下篇）



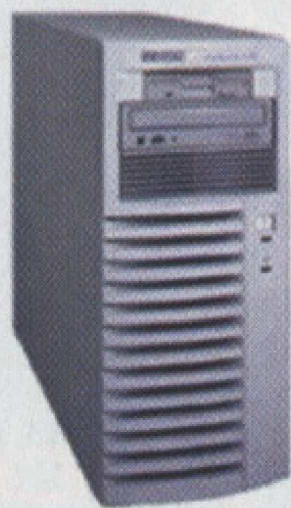
本刊记者/生铁

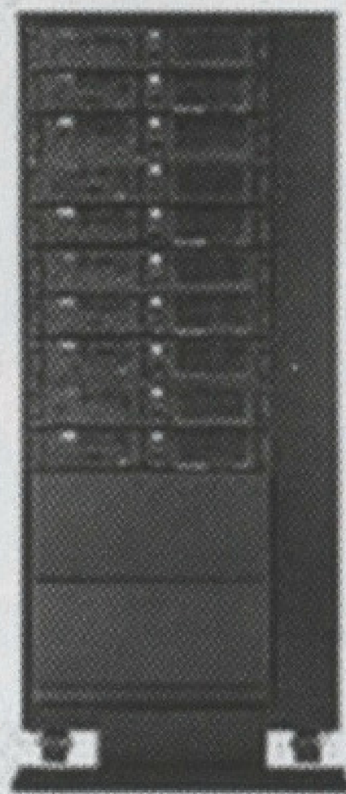
二、思想，首先就是要创造一个世界。

要想在目前全面地介绍中国网络游戏的现状并预示它的发展，总觉得头绪太多，难以下笔。例如对于一个玩家而言，他所关心的问题恐怕还不仅仅是网络游戏如何的好玩，而是诸多潜在的疑问和不满。我们不如先从网络游戏的运行原理讲起，这或许更有助于发现疑问和解决不满。

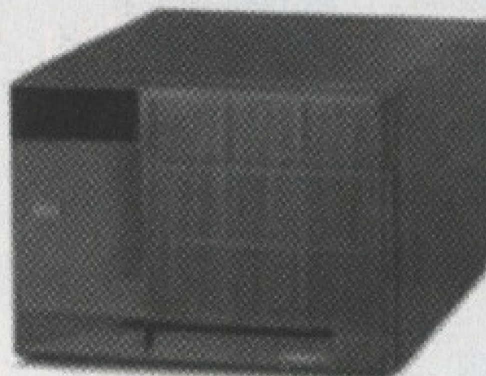


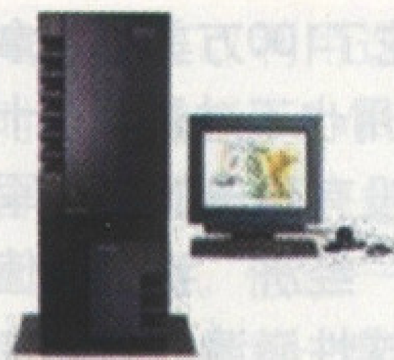
这里先讲讲服务器原理，当玩家在自己的电脑中启动一款网络游戏并输入自己的名字及密码后，那么登录信息就通过入口网进到游戏公司的一级服务器（SERVER）中。这一级的SERVER主要负责着千百万玩家的登录数据库和计费系统。它通常由二、三台功能强大的主机构成。这一级SERVER下连接着多台中央控制服务器（AC SERVER），这一级SERVER主要负责着在线客户端的信号传输和存盘工作。每台AC SERVER下则又联接着若干台游戏服务器（GAME SERVER），这第三级SERVER同时也是基数最庞大的一组SERVER，它主要负责着在线客户端的数据运算（玩家在游戏中控制角色的每一个动作都与它相关）。每台GAME SERVER可支持的同时在线玩家数由几百到上千不等，这主要取决于每台SERVER的CPU数量及其他相关配置。欧美的一些大型网络游戏的三级SERVER之间是并联的，那么玩家就可以带着自己培养过的角色进入另一个大陆探险并和那里的朋友相认识，不过目前在国内运行的网络游戏的服务器还没有全部实现这种并联，每一个GAME SERVER在这里相当于一个独立隔绝的世界。如果你想“移民”的话，要向管理员申请，然后由管理员手工将你的全部资料由原SERVER拷贝到你想去的SERVER。





网络游戏与单机游戏不同，一款网络游戏的诞生，除去游戏的内涵是需要策划的心血外，最难的技术问题就是SERVER引擎的开发了。它的开发是基于ORACLE数据库进行的、完全独立于C语言游戏编写的一个过程。它在开发过程里要解决大量艰巨的问题，这其中包括游戏的计费、游戏针对的网络环境、各级SERVER间的信息运算、数据库与游戏程序的接口、SERVER运行的平台乃至于玩家信息如何在客户端和服务器端进行信息传输等等问题，任何权衡上的失误，都对游戏有着直接的影响。例如韩国网络游戏的SERVER引擎大都是针对宽带网开发的，所以在国内的窄带网上运行就有一定问题。这是导致国内玩家普遍对网络游戏速度抱怨重重的原因之一。还例如目前最常见的几种SERVER运行平台有NT、LINIX和UNIX。它们在价格和性能上各有特点，究竟采用哪种平台也是引擎开发要考虑到的问题。如果游戏预计将设置100台





SERVER，那么100套NT系统（5000元/套）和100套LINIX（40元/套）哪个更合算？NT系统要求4颗CPU的SERVER，而LINIX平台可能只需要1颗CPU，哪个更适合目前开发的游戏？

怎么样？这一切听起来很像是《骇客帝国》里那控制着千百万人类灵魂的疯狂电脑系统吧？好了，一个系统建立了，各种各样的问题也就由此产生了——它们可不仅仅是技术问题。

三、如果只是爱就够了，那事情就太简单了。

世界上没有空中楼阁。一部网络游戏的SERVER引擎设计得再合理，如果没有一个好的网络环境作为基础，那么"合理"也就变成了一种讽刺。影响游戏网速的因素是几个过程共同起作用的。首先是用户通过ISP连接到骨干网的线路质量，然后是骨干网到厂家租用的IDC带宽容量，还有各地网络建设造成的地区性差异都对网速有所影响。仔细考究这个过程，目前没有一个环节可以称得上是理想的。更何况缓慢和延迟的只是游戏，而不是网费！

接下来的问题是厂商们需要考虑的。一部单机游戏，一旦开发出来，"投入"的过程基本就停止了。而对于网络游戏而言，这还只是巨大花销的开始。几百万的硬件购买费、维护、折旧和升级费用、每月几十万的带宽租用费和场地机架费，还有每天24小时的客服和连绵不断的广告宣传费……这些费用加起来要上8位数了。一两个厂商，三四部游戏分摊这个市场还好说，现在将有20多个游戏来瓜分有限的市场，厂商们凭什么认为自己一定会只赚不赔呢？网络游戏是具有一定排它性的，这是它区分于单机游戏的另一个重要特征。一个玩家在一段时间里既玩《帝国时代》又玩《星际争霸》是很正常的。但是一个网络游戏往往会占据玩家全部的业余时间（特别是月卡式计费的游戏）。就台湾地区而言，目前的电脑游戏消费群有80万人，假设其中网络游戏的长期消费者有1/3，那么20个游戏里又有几个能真的生存下来呢？大陆玩家基数相对大些，但是无论是消费环境和消费习惯都要落后于台湾地区的玩家。而且目前电信服务费用居高不下，电信系统起码在两年内仍是影响网络用户发展的最大障碍。



下面该谈谈玩家要面对的问题了。作为网络游戏最终的受用者，玩家的基本需求很简单，可以承受的价格、快捷的网速和丰富的可玩性。提到价格其实你马上会发现，前面提到的一切费用的最终支付者都将是玩家。所有的ISP商都使用中国电信的接口，高昂的宽带租金和上网费用制约着经济条件还不充裕的最大比重的玩家群。至于游戏速度，上面已经说过，只有随着整个硬件环境的改善而得到解决，单单靠一个宽带上网是没有多大意义的。

可玩性则是关系到游戏策划的另一个问题了。不少老玩家告诉我，目前国内流行的几款MMORPG的可玩性不敢恭维。相对于国外《网络创世纪》、《永恒的使命》这样的大作来说，这些游戏普遍存在着角色升级的单调性，90%的在线时间都是用来练功，除了杀人就是杀动物。而且角色的升级系统也不科学，体现不出"360行，行行出状元"这样的虚拟社会体系，整个世界里只有两种人——流浪打手和帮派打手。官方的寻宝任务根本就是逗闷子，完全不能有机地容入游戏的内涵当中去。欧美的同



类游戏早已相对解决了这些问题，人们在游戏中从事着各种职业，甚至有人充当商人，每天定时上线出售物品，而在黑暗的丛林中偶然遇到弹唱的吟游诗人也不是没有可能的。我们的游戏不仅没有继承和超越这些游戏既有的系统，反而还有退步，这不能不说是策划的责任。说到这里，我们还要提到文字MUD。目前还有相当一部分人是虔诚的文字MUD玩家。他们根本无视MMORPG的存在，他们当中有人亲口对我说，只有文字MUD才是最合理最有深度的网络游戏。目前一些MMORPG正是由文字MUD改编过来的，例如《万王之王》和《三国世纪》。但是文字MUD的引擎系统和MMORPG是截然不同的，它是通过LPC（基于LINIX的一种C语言源码）开发的，它的底层决定了它的数据运算过分依赖于服务器端。改图形化之后产生了瓶颈效应，硬件环境无法适应过于频繁的数据交换，最终造成游戏速度缓慢不堪。

除此之外网络游戏还存在着其他一些问题，例如计费制度的问题，网络游戏是否需要一个统一的计费标准？它究竟会阻碍行业的自由发展还是会提供一个更好的竞争环境？又例如亟待建立的相关法规。网络游戏是一种持续服务，消费者与厂家之间一旦出现权益纠纷和投诉问题，那么旧有的消费者权益法如何套用在这个新的领域？既然玩游戏的过程也是一种消费过程，那GM的作弊算不算侵犯消费者利益？GM的行为要不要受到监督和制约？谁来制约？怎么制约？依照什么条文来制约？说到GM，我不知道外国的是怎样的，反正国内的GM感觉更像是上帝和独裁者，而不是公务员或物业人员。相比之GM，玩家自身也存在着一些问题。目前国内的玩家素质普遍偏低。因各种作弊工具的使用所造成的网络堵塞和频繁掉线就不提了，就说在游戏的世界里有些玩家也缺乏必要的原则。没错，网络游戏最大的魅力就是它丰富的选择性——可以选择爱上一个人，也可以选择欺骗一个人或干脆图财害命，但是试想如果一个（虚拟）社会里超过半数的人都在胡来，那这个社会就有问题了。玩家不能因为自己是消费者，就仅在利益受损时跳出来叫骂而转过头又在游戏里胡来。



我们看到了这么多问题，而且差不多所有的问题都是相互关联的。那么，为什么商家还是义无返顾地投入到这个市场中来呢？难道你真的相信他们没有经过思考么？

四、为了事实的判断，价值的判断被一劳永逸地排除了。

据互联网调查公司NetValue的调查报告显示，亚洲网络玩家群正在迅速增长。在不久前的调查中，韩国访问游戏网站的人数中有65%都是网络玩家，其次为中国香港地区（约40%）和台湾地区（约34%），新加坡（约29%）和中国大陆最低（约11%）。

有消息说目前台湾公司抢夺网络游戏市场已经达到了白热化程度。目前炒得较火的某款韩国网络游戏其中文版代理权是一家公司花了100万美金才拿下的，开发一部MMORPG全部的费用也不过是七八十万人民币。敢花这笔钱不是完全没有理由的。异军突起的网络经济（它是不是一种“经济”我觉得值得商榷）自去年年底开始突然全球性崩溃之后，在一片废墟之中，人们发现网络游戏公司的堡垒居然没有倒塌！网络游戏成为了唯一有可观利润的网络经营方式。据称台湾华义曾创造过每日进帐100万台币的业绩。

另一个重要的信息是，更多的女性玩家参与到网络游戏当中来，潜在的市场无形中又多出了1倍。以《石器时代》为例，台湾地区的男女玩家的注册比例达到了6：4，大陆则达到了9：1，也就是说大陆地区已经有2万女玩家成为“石器”点数卡和客户端的购买者。

其实网络游戏得以兴旺最大的原因还是盗版问题。玩家们常常站在自己的角度看问题，只看到盗版带来的甜头，而厂商却是有苦难言。大家可能不知道，一款在国外数一数二能进入TOP 100前10名的大作经过汉化之后，在整个大陆市场还卖不到1万套，一个专卖店里的赛车游戏可能3个月也走不了一套。个中疾苦我想也只有厂商自己了解。在苦苦支撑之余网络游戏突然为大家带来了曙光，大家当然会立刻投入它温暖的怀抱。反正做单机游戏也是赔，做网络游戏，说不定还能生存下来，一不小心再赚点儿，何乐而不为呢？

有些人可能会问了，如果一个网络游戏公司投入近千万元资金来做初期，多久才能收回成本？假如一款游戏的注册玩家达不到能维持其正常运转和赢利的数量，那么每维持一天就要赔一天的钱（而且不能放弃已有的注册用户），又有多少底气来维持自己未来的发展呢？笔者通过采访了解到，厂商通常采取了这样的战略，那就是硬件随着玩家数量而增长，成本投入不是一次性的，游戏刚刚推出时，往往只有一组服务器在工作，当注册玩家数量上升后，再逐步添加硬件，而成本便也随着利润的增长而增长了。那么当一款游戏开始衰退，玩家骤减后，那些多余的硬件设施该做何处理呢？厂商的回答是：到了那个时候，我们也有了新的网络游

戏，还可以利用这些硬件。可问题是许多游戏代理时是连整个SERVER都一起代过来的。旧有的硬件符合新代理游戏的条件么？还有，游戏的后续也是很大的问题。假设一个公司先后代理了5款网络游戏，目前只有最后一款人气尚可，前4个游戏都还残留有几千用户，这些用户占用着公司大量人力物力，但又不能将他们一齐放弃，又该怎么办呢（如果是月卡计费制，则还有月卡销售上的矛盾）？商家对此的考虑是，适当缩减服务器，或干脆“砍掉”这些玩家，将他们带领到新的游戏中，通过免费赠送游戏时间进行赔偿。

但这还是存在着风险和疑问。如果这一系统不能形成良性循环，那又该怎么办呢？面对笔者的这么多“怎么办”，厂商的回答是，问题还没有考虑到这一步。

目前的渠道商也对网络游戏的销售持相对乐观的态度。目前客户端和计费卡的销售渠道主要有3个。连锁（主要走专卖店销售）、图书渠道（主要走书报摊点）和网吧（通过网吧销售计费卡）。其中网吧销售方式是区别于传统渠道的新兴势力，鉴于网吧在我国是一个敏感区域，所以目前还没有形成自己的组织结构，但是商家们普遍对散兵游勇式的网吧渠道看好，强调它们的销售能力已经在暗中形成了一股汹涌的势头，并带来了一种新的销售思路。很多小型网吧都是通过邮购方式一次性买进若干月卡或点数卡，其消化能力在某些城市已经超过了游戏专卖店。笔者了解到，目前北京的几家大型网吧遵守国家规定，一律禁止了任何形式的网上游戏消遣，但是这几家网吧并不能代表一切。一个网吧老板曾这样对笔者说：“在网吧不玩网络游戏那干什么？”

一部网络游戏相关销售可以持续多久呢？这个问题如果没有答案，那么网络游戏赢利也只是南柯一梦尔。笔者走访了多家游戏专卖店，了解到一部





网络游戏的客户端（即光盘）的销售和单机游戏没有区别，通常是在上市后的头两个月走掉总销售量的8成，后续销售便没有太大动力。而计费卡的销售高峰则要延后数月，其原因主要是新建网络游戏通常都附送一些免费时段以招揽玩家。计费卡的销售旺季是春节和暑期，3、4月份是淡季。由此可以看出，网络游戏的消费群主要集中在24岁以下的青少年学生当中（笔者亲自踩点观察也确认了这一点）。在目前已上市的几款网络游戏中，店家普遍反映《石器时代》是最好卖的。在高峰期的月卡销售曾达到了每日15张以上的成绩，在地理位置相对偏辟的专卖店，也达到了每日8到10张的销售量。其次是《网络三国》和《万王之王》。其他几款游戏的销售则差强人意。在度过销售高峰期之后，客户端的销售约平均1周销售1套，而计费卡每天能有2张的销量就已经是很不错了。一款游戏究竟能卖多久，卖多久才算开始赢利，现在回答还为之过早，因为网络游戏在中国还尚未度过它的一周岁生日。

目前网络游戏的两种计费方式各有利弊。点数卡感觉上贵一些，但是随时玩可以随时计费，永远不会过期，而月卡只是在暑假和寒假才显得超值。另外，一家公司的点数卡可以通用于该公司的多款网络游戏，月卡则做不到这点，无疑加大了经营风险。各厂商目前还在积极改革收费方式。除去兜售计费卡，手机收费和其他新鲜多样的收费形式也将逐步展开，玩家们再也不会在午夜2点因突然用光了点数而抓狂了。

由于网络游戏相对于各方面来说都还是一个新兴事物，上文涉及数据所勾勒出的恐怕只是一张网络游戏的“满月照”，要想看到一个真正流动着的发育过程，恐怕还需要我们大家用了自己的心和眼。

五、使我们在世界的面貌前激动的感情不是来自世界的深刻性而是来自其面貌的多样性。

说了这么多都是悬而未决的东西，你能不能给我们一些相信网络游戏的理由？有玩家可能会这么问。

的确，在欧美，网络游戏只是游戏市场很小的一个部分，但以往的经验告诉我，国外成功或失败的经验是经不起中国市场的考验的——比如我不敢想在5年后，中国的游戏行业总产值也能超过电影行业……中国永远有自己特殊的一面。

如果盗版的现状得不到改观，靠单机游戏的销售在中国根本不能像在美国那样赚钱，在绝大部分正版游戏销售量不能上万这个事实面前，我想一切官方统计数据都是苍白的。只是因为网络游戏能成功杜绝盗版这一点，对于所有黄皮肤黑头发的老板来说，已经是一个最大的诱惑了。而且客观地讲，我国电信业发展势头还是相当迅猛的。笔者采访了一些业内人士，他们普遍认为一到两年内普及宽带网已经是必然趋势。在中国电信的官方公告中指出，预计未来3年内各大城市电信宽带IP城域网将全面扩容，部分城市可达到100万宽带接入网通信能力，对于上网时间几乎等同于开机时间的网络游戏来说，这又是怎样肥沃的一块处女地？调查显示，已有宽带接入的家庭，对娱乐的平均消费量，比一般家庭的522分钟高出22%。业内人士还说，国家对宽带市场的竞争是放开的，日后的竞争会愈演愈烈，竞争势必会带来电信资费的调整。国家经济信息系统工作会议公布的数据，目前我国的信息网络基础设施建设已跃居世界前列，无论是固定网络的规模还是移动通信网络的规模都仅次于美国。如果这还不能说明问题，那么再来看看国内各大游戏排行榜吧，常年高居榜首的，往往还是武侠RPG。亚洲人的RPG情结太重了，我们是不是可以这么说，中国人天性就喜欢练功升级的游戏？在一整天枯燥无味的学习工作之后，摘下卫道士的面具，坐在电脑前重新考量自己的人生，重新燃起对刺激和冒险的欲望，重新风流下流四海漂流一番，关了电脑还是个谦谦君子——这不正是中国人想要的东西么？这样看来，网络游戏在中国扮演着什么样的角色，还是未可知的。如果行业发展良好，网络游戏在中国产生的利润应该是超越单机游戏的——



虽然我们对它目前的盈利模式和一窝蜂式的发展势头还抱有深刻的怀疑。



六、一种命运并不是一种惩罚。

能给我一个不玩网络游戏的理由么？没有上网的或上了网但还玩不起网络游戏的玩家这么问。

好吧，都说网络游戏使人最终摆脱了电脑痴呆般的AI，但是，在有的人看来，真人似乎比那些电脑控制的人更加怪诞。他们莫名其妙地走来走去，在你身边发呆甚至于突然消失；你不知道一个人站在那里，他的“灵魂”是在显示器前冷漠地望着你，还是已经去上厕所了；在某个荒野里，往往是一个路人，就突然间对你大开杀戒。最后，当你在这个荒诞的世界里，看到一个男人和一个女人拉着手，最好别轻易相信他们的感情——至少NPC的性别是真实的。我这么说也许反而激发了一个人想要玩网络游戏的欲望，谁知道呢，我对此并不惊讶，因为我的惊讶都留给网络游戏了。在那个世界里，没有不可能发生的事情（别误会，我是指那些令人发指和作呕的事情）。

目标公司的总经理张淳说，目前游戏玩家分流越来越明确，纯网络游戏的游戏性有着自己的限制。在欧美国家，大型收费制网络游戏开展得比我们早，已经形成了一个固定的市场。中国现在正处在网络游戏的热潮、前期，在一定阶段内还会继续发展，但总会有一个分水岭的。

他的观点是具有代表性的。无论基于真人互动的网络游戏发展到什么时候，单人游戏还是会有它的市场，因为人有时候需要静静地一个人玩游戏。说起来人是一种很奇怪的动物，一方面它要终其一生竭力地克服分离感，另一方面，它又必须在孤独的状态中进入自己的梦境。

（附录：下面一段话，是和这期专题无关的，你可以不看。李朋鸟、特种兵、蚂蚁和黑木，这几个人我要特别提一下，如果没有他们的帮助，这篇文章恐怕就是另一个样子了。另外，今年的《大众软件》增刊是以网络为主题的，里面有关于网络游戏长达8万字的专题综述，想更透彻了解网络游戏的朋友可以看看。这不是我做广告，自家的孩子，总是免不了更呵护一点。）

韩国
——走向游戏强国之路

本刊记者 紫辉

度过了寒风刺骨、雪花纷飞的寒冬之后，大地回春、万物苏醒，天气逐渐变暖，到处是一片生机盎然的景象。但是，一直以来在中国上空徘徊的一股“韩流”，却未因季节的交替、天气的变化而随之消失，反而有愈演愈烈的趋势。在国内的饮食、音乐、服饰、影视等领域相继因“韩流”患了“重感冒”之后，游戏业也逐渐被“传染”，韩国游戏开始悄悄登陆中国。近来，韩国游戏的发展速度可谓异常迅猛，在亚洲乃至世界上都产生了一定影响，其地位已举足轻重。尤为突出的是在线游戏，其中又以《天堂》最具代表性，它在台湾地区的在线游戏排名中一直名列榜首，人气超强。取得如此骄人的成绩是种偶然性吗？是其制作公司自身的天赋吗？答案当然是否定的。那么，究竟是什么促使韩国游戏的制作水平提高得如此之快？又是什么能让韩国游戏有如此的发展速度？为此，本刊记者采访了韩中电子商务中心（韩国驻中国大使馆与韩国经济新闻社在中国设置的信息机构），通过对它的采访，我们对韩国游戏业的发展有了一个初步印象（注：以下记者简称记，韩中电子商务中心简称韩）。

大树底下好乘凉

记：韩国的游戏产业从哪年开始成型的？请简单介绍一下。

韩：自1978年以《敲砖头》、《汽车游戏》为代表的一些日本游戏进入韩国游戏市场后，引起了韩国游戏界的注意，直到1992年11月以《细菌战》为开端，韩国才大力开发其国产游戏，至此韩国游戏开始成型，初见端倪。



记：韩国游戏软件开发为什么近年来发展这么快？游戏水平提高这么快？韩国政府在政策上对游戏产业有哪些扶持？

韩：游戏产业是高附加值的知识型产业，会给国民经济带来丰厚的利润，正是认识到了这一点，游戏产业得到了韩国政府的大力支持，出台了一些相关政策和举措，其中包括：对游戏产业发展基础构成游戏企业产业化的支持，对游戏专业人员的培养，渠道的完善及流通体制的确立，游戏产业相关法规的制定，提高对游戏产业的社会认识等。

政府的政策是“支持但不进行行政性干预”。与纯粹的文化艺术一样，游戏的创意和独创性是至关重要的，而行政性干预会妨碍其发挥。政策重点



是帮助游戏业努力扩大国内需求和开拓国外市场，并已成立了培育游戏产业核心的基地——“韩国游戏支援中心”（Korea Game Promotion Center，简称KGPC）。它是由韩国文化观光部组织的非赢利性组织，成立的目的是为促进韩国游戏业的发展提供必要的帮助。从某种意义上讲，KGPC还担负着弘扬韩国文化的重任，韩国政府极力支持制作赋有民族特色和灵魂的游戏，因为一款成功的游戏足可将某种文化意识传播到全世界。“韩国游戏支援中心”的成立是改变现在人们对游戏的否定、消极的态度，并展望游戏这个尖端性产业的契机。目前通过“中心”帮助游戏公司创业、优秀游戏的制作和进行评选月优秀游戏等各种活动，其中还包括对韩国游戏业的作品走向世界市场提供无偿的帮助，赞助它们去东京、欧美等国电玩展上参展。除去年指定部分游戏公司为免兵役企业外，2001年5月开始将



"韩国游戏支援中心"纳入高科技产业评定机构，使游戏公司在"中心"就能得到评定。但是，仅仅凭政府的2-3年支援政策，游戏产业是不可能发展为代表国家的战略性产业的，还要有国民对游戏业的支持、业界不懈的努力和政府政策上的扶持，这就需要游戏业集思广益，在游戏相关的制作、流通、协会和游戏玩家齐心协力时游戏产业才会得到长足的进步。令人鼓舞的是"韩国游戏支援中心"和相关协会中心正在采取具体的措施，这样一来，韩国游戏业要赶超欧美、日本就不是不可能的了。

记：在培养游戏人才的方式上，韩国政府有什么举措？有无专门的学校？

韩：目前还有在政府支持下，在6所大学内建立的"游戏"专业教育和5家左右具有代表性的游戏专业私立学校。

现在，韩国游戏业最迫切的是人才和资金，在培养游戏人才的方式上，除了在一些学校开办了游戏专业外，韩国政府为解决游戏开发人才的不足，通过两年的时间成立了为构筑其国内游戏的坚实基础，开发、普及VR等游戏技术为目的的专业研究机构——"游戏研究所"（Game Academe），在今年还确立了提供游戏开发实务性人才的体系，并正在水源地区组建Arcade游戏工业园。政府还成立了150亿韩元规模的专业投资公司来帮助有优秀创意但缺乏资金的企业，今年内还将计划成立第二家这种性质的投资公司。

韩国政府除了在政策上和资金上给予了游戏产业极大的支持外，在其它方面也作出了不少努力。如政府免费提供给游戏公司网络游戏的相关引擎、政府负责游戏的海外推广和宣传工作、政府出钱购买动态捕捉仪等高尖端设备再低价租给游戏开发商等。为了开拓国际市场，支援游戏公司参加E3、ECTS等国际游戏展示会，韩国政府还计划派遣市场开拓团到东南亚地区进行市场调查和产品说明会。

另外，由于韩国经济的迅猛发展，使得韩国人的消费能力大幅提高，韩国已经成为一个较大的消费市场，就其游戏业的消费市场而言，它一直支撑着韩国游戏的发展，购买正版游戏软件的人占大多数，游戏市场处于良性发展阶段。在韩国，一部《星际争霸》就卖了近100万套，价值2亿元人民币左右，这可是相当于中国游戏业一年的产值。

正是有了这些让游戏公司得以发展的基础，有了适合其成长的沃土，在这样的大背景下，从1996年韩国游戏有了突飞猛进的发展，开始走上了高速发展的道路。

时机在握风云起

韩国政府将游戏定为21世纪国家战略性产业，在这样的"国策"下，游戏产业已初具规模，并促进了韩国国民经济的快速增长，取得了令人赞叹的成绩，这是亚洲以至世界上一些大国的游戏产业都无法比拟的。

在游戏公司发展方面，韩国游戏公司在其政府的"温室"培育下，抓住了有利时机，如雨后春笋一般迅速成长起来。以1999年为例，在文化观光部登记的游戏制作及发行商的总数是536个（制作游戏或发行,必须根据音像和游戏管理法,在文化观光部进行登记）。其中制作游戏的企业为258个，是最多的，发行游戏的企业大约120个，制作和发行兼而有之的企业为158个。其国内有关游戏企业中参与开发游戏的企业为416个，约占总数的78%。据1998年文化观光部和制宇媒体调查资料表明，韩国国内游戏制作和发行商为220个。与此相比，1999年度的游戏制作和发行商的数量约增加了240%，其中78%的公司参与开发游戏，这一事实表明，韩国国内游戏开



发的成功率已经相当高。另外，根据音像法登记在册的游戏制作和发行商的具体数字是申请出版物等级时所必须的资料，所以游戏制作、进口及发行的公司数会比这多得多。近水楼台先得月，韩国游戏制作及发行商主要集中在汉城，究其原因是游戏开发是非常敏感的企业，直接受游戏产业动向和游戏开发信息技术的影响，其次是游戏开发人才的利用在首都圈也有便利条件。不过，这种相关游戏企业集中的现象，随着韩国今后以地区为单位的游戏技术支持中心的设立和有关游戏信息网站的活跃将有所改变。



在游戏产品销售方面，1999年韩国游戏产品在国内的总销售额中,游戏制作公司开发的游戏产品销售额约1，818亿韩元。从游戏业的

类别来分，PC游戏的销售额大约为806亿韩元，经营性游戏销售额大约为671亿韩元，家用游戏产品制作公司的销售额则创下了3.6亿韩元的记录，在整个销售额中占有微小的数额。这包括到目前为止仍在流通的8bit和16bit韩国产游戏机和游戏存储器的销售额。不过，要和代理外国游戏相比，还是国外游戏略占优势。出口方面，其出口总额大约为9，600万美元，其中经营性游戏销售额大约为8，050万美元，PC游戏的销售额大约为1，081万美元，在线游戏的销售额大约为296万美元。到目前为止，韩国尚无家庭用游戏产品的出口额，这是因为在世界上还是以日本PlayStation等家用游戏产品为主导。

如此众多的游戏厂商、如此骄人的销售业绩，在令人赞叹、让人回味的同时，你可否想过，这就发生在人口基数、市场规模都远远小于中国的韩国，而中国游戏业的年产值不过2亿元人民币左右。当然，韩国的国情与中国不同，他们的收入要高、销售市场也比较有序，但这不是最主要的原因。究其原因，应该说是两国间在对游戏的认识上差距悬殊。



众人拾材火焰高

韩国游戏业由成型逐渐走向成功，这其中除了有政府的大力支持、游戏公司自身不懈的努力外，更是社会舆论导向、完备的网络基础设施建设和公众积极参与的结果。

记：韩国社会舆论对于游戏业有何看法？游戏媒体的状况如何？

韩：游戏已经是韩国文化的一种表现形式，深受民众喜爱。各种媒体的舆论导向对游戏业的发展起着推波助澜的积极作用。有专门的电视栏目介绍电子游戏，如有线电视的ITV和E频道就提供了有关游戏介绍、动向以及游戏公司访谈等各种和游戏相关的报道；在报纸上也有有关游戏的新闻、周边、攻略等和游戏相关的栏目；正式出刊的各种与游戏有关并已注册登记的游戏杂志就有100余种，其内容详尽、覆盖面广，拥有众多的读者群。



记：韩国网络文化发展状况如何？网络硬件建设怎么样？个人用户使用什么方式上网？收费情况是怎样的？

韩：2001年2月韩国上网人数为2075万人，上网用途中游戏以66.1%占第2位。为上网，家庭PC环境中ADSL等高速通讯网达到82.7%。上网场所的调查显示，66.6%的被调查人选择了家，占第一位；16.8%的人选择了公司，占第二位；选择网吧的有12.6%，选择学校的有2.7%。费用方面，不同公司费用有所不同。



记：韩国游戏业未来发展的潮流是什么（比如网络游戏或女性游戏）？

韩：无线互联游戏（手机游戏）将是未来发展的潮流。3D游戏开发及多媒体用户通讯游戏开发将成为主要方向。

在韩国，网络的硬件建设可以说是先进、齐全。在家庭中使用ADSL等高速通讯网的就达到了82.7%，这在中国是不可想象的。速度始终是制约网络游戏发展的一大瓶颈，而韩国很好地解决了这个问题，这就为其迅速发展网络游戏铺平了道路。在99年的调查中，对韩国游戏公司的主要领域来说，只做在线游戏的专门公司有9家（占67.9%），做在线游戏和PC游戏的有2家（占21.4%）。但是在进入2000年后，有30多家企业在开发在线游戏，而且大概有150个公司也正在向在线游戏的领域行动。有了良好的网络状况，以及众多游戏厂商对在线游戏的大力扶持，网吧在韩国已经是相当普遍了。

记：网吧是否已在韩国形成了某种文化？能否简单介绍一下情况？民众在网吧主要做什么？上网？还是联线游戏？专门的街机游戏厅还有市场么？

韩：在网吧人们主要做的事情就是玩在线游戏、看股票、聊天、电子商务、信息检索等。在出现了所谓的“多媒体文化工业”后，游乐场所中的游戏（街机）等，因网吧的登场，前途出现了危机。

韩国的“因特网网吧”这种独特的文化空间在游戏业的登场，可以预测，其游戏业在今后还会有更大的发展前景。

随着游戏的普及程度在韩国民众中逐渐加深，韩国青少年的首选职业就是既能玩自己喜欢的游戏而且还能挣到钞票的新兴职业——职业游戏玩家。根据韩国职业游戏协会以在会注册登记的83名职业选手为对象进行的一份问卷调查结果显示，职业玩



家的平均年薪在1500万韩元左右（1元人民币≈155韩元）。调查中22个职业游戏玩家选择了年薪在1500万~2000万韩元，参加提问的人数中53.7%的选择了这一栏，14人（34.1%）选择了1000万~1500万韩元年薪，选择2000万韩元以上年薪的职业游戏玩家只有5人（22.2%）。还有问到职业游戏玩家一年的收入时，回答在2000万~3000万韩元之间的有11人，1500万韩元~2000万韩元之间的有12人，5000万韩元以上高收入的有2人（5%）。职业游戏玩家们除职业玩家之外，最向往的职业是游戏制作和游戏PD。回答者中有42%的职业游戏玩家选择了游戏制作人和游戏PD，选择游戏解说员及CAST的有30%，还有19.2%的职业游戏玩家选择了游戏玩家经理人或教练。另外，职业游戏玩家每天平均进行5~10小时左右的练习。62.2%的51名选手每天练习5~10小时，练习10小时以上的选手占20%以上。合计回答的选手在游戏大会上的奖金结果为：99年度大会奖金总额是1亿8860万韩元，2000年度增长了112%达到3亿9960万韩元。在现有的职业游戏玩家中，年纪最大为30岁的女性（星际争霸），最小的是16岁的少年游戏玩家（FIFA），由此观之，职业游戏玩家的年龄差距也越来越大了。



有如此众多的公众，以不同的形式积极参与到了游戏产业之中，这就成为了韩国游戏未来向前发展的源动力，为向更高的层次迈进提供了契机。

师夷长技以制夷

同韩国目前的游戏业状况相比，我国的情况要差得多。首先是政府不加以扶持，而社会舆论又常常以所谓的什么“电子海洛因”芸芸为题，大肆抨击游戏，对游戏持有很深的偏见，在公众心中带来了较深的负面影响。但是，对国产游戏发展最具危害性的，要属国内的盗版市场了。它对游戏产业的冲击，对游戏公司、游戏产品的影响如同一颗硕大的毒瘤，吞噬着这个幼小的躯体，使它求生不得，求死不能，无法成长起来。另外，国内一些游戏公司的游戏软件开发制作水平、创意等方面也不尽人意，如同中国足球一样，在人们每次对其未来抱有美好憧憬的时候，它却如同扶不起来的阿斗，一次又一次地将你的希望化作泡影，让人痛心不已。国产游戏经历了太多的波折，有其自身的原因，也有外界的干扰，而且许多人对游戏所持有的偏见，随着社会的变革，也没有发生改变，然而，这一切的一切都需要时间。而随着时间的流失，在游戏能够得到社会上大多数人认同的相当长的一段时期里，没有韩国游戏业的绝好发展机遇，它还会不会见到明天的曙光？

游戏也是一种文化的表现形式，应该有自己的一片适合其成长的沃土。韩国游戏业的快速进步，能否给我们一个积极的借鉴作用？扬长避短，学习它的成功经验，使其成为国产游戏的催化剂，让国产游戏健康良性地向前发展，赶超上去，最终也成为我国的一个战略性产业。

我国有些大的游戏公司已经被这场“韩流”传染，有些“感冒”，他们对促进国产游戏发展的态度始终是积极的。最近，金山公司就代理了5款韩国游戏，分别为《千年战争》、《零时代》、《模拟韩国》、《复兴者费迪克斯》和《创世圣战》，并将举行一些大型的市场推广活动，准备在中国再度掀起一股游戏“韩流”。目的当然不是为了帮助韩国游戏进行宣传，而是想以此为契机，让国人了解韩国游戏，了解它目前到底处于一种什么样的水平，再来看看中国游戏的出路到底在哪里？





我的手机号码里没有“8”，不过买的时候还是加了两百块，因为里面也没有“4”。当我问到标价不是××××吗时，店员小姐亲切地拿出一个尾数是“14914”的号问我中不中意，于是，我老实了。

其实，我对“8”倒是不感兴趣，通常它让我联想到的就是“‘八’字没一撇”和“八各丫路”。我个人更偏向喜好“9”，因为“9”比较大，听起来比较利害。如果你注意一下，就会发现这期杂志的气氛有些不对劲儿，不对劲儿的原因就是《大众软件》100期快到了。通过一个简单的减法可以推出，现在你手上这本杂志是第99期，事实上，从这期开始大家已经在酝酿100期了。这看起来象是给婴儿过百天，一群人热热闹闹、高高兴兴围着婴儿手舞足蹈。而婴儿则懵然不知，该笑就笑，该哭还是哭，聪明一点的就会伸出肥胖的小手儿，就算抓不到什么也会收到大量的善意表情。大多私人性质的庆祝活动里，最不知所措的就是主人本身，除了要掏腰包、看场子、收拾各种残骸外，更糟糕的是还要对这一切谈感想。如果主人开的胆敢是庆功会，那就更加壮烈了。虽然庆功会是用来炫耀的，但歉虚一定不能少，而且要真实有力，这样可以对一些混进来的人起到安抚作用。千万记住做得不要过火，让人觉得庆功会象追悼会就不好了，要知道，混进来的朋友除了是来客串捧场外还需要有好的胃口来浆养身体。当然，类似生日会这样的触发事件就要单纯许多了，毕竟生日不是功绩，而且是一定会有的，人人都会有的，因此混进来的朋友不多。很多亲朋好友聚到一起的确是件好玩的事，我很喜欢这种活动。每当有这种活动的时候，我都希望有混进来的朋友参加，这样才比较活跃。所以，当我上一次生日会上有人痛哭流涕时，我很是感激，这是我尝试很久都没有做到的事。



我现在突然想到一件事，要是我当时把那个“14914”的镇店之宝买下来，他们会不会出高价买回去呢？

天堂鸟

零时代

游戏类型：角色扮演
制作：ESFTNET
发行：西山居



最近这两年来韩国游戏业的发展速度可以说是有目共睹，在不知不觉中，他们已经从我们的竞争对手变成了学习的榜样。西山居今年上半年从韩国ESFTNET公司代理了5款不同风格的游戏，《零时代》即是这5款游戏之一，它改编自韩国一部著名的科幻小说及其漫画。故事讲述了发生在一群普通学生身边的故事，有一天他们的生活因为发生了突然事件而变的神奇起来，主角们将在随着剧情的发展在过去、现在、未来之间进行时空穿梭，而主角的行为将会对各个时代造成影响，从而关系到整个故事的主线发展。当然，在时空旅行中玩家将有机会体会到制作者们在游戏中着力表现的韩国历史文化，这对作为国家经济支柱产业的韩国游戏来说，用游戏来向世界展示本国文化已经是非常普通的事情了。

漫画原著中的格斗场面是非常出彩的一环，在游戏中也进行了着重表现，战斗画面是用动画的风格来展示的。在回合制战斗系统中，各种格斗技巧都能混合使用，使得独特的搏斗技巧得以逼真而华丽的展现。我方队员们还指定了前卫、中卫、后卫3个位置，这3个位置都有不同的特征，在攻击和防御等属性上各擅其长。在战斗中角色们还有机器人可以使用，机器人有着更加强大的战斗力和更丰富的作战手段，是主角不可缺少的得力伙伴。



在《零时代》中角色们有2个特殊技术，那就是ESP和chain。ESP是人物所具有的超能的攻击力，在等级适当充足的情况下才能使用，比如象“火轮炮”这样的绝技，角色会用凝聚的火焰画出圆圈，以此为点，把全身化为火焰能量进行攻击。在游戏中每个角色都有属于自己的ESP技，这令战斗变得更加多姿多彩。chain技能只有当技术CP充足状态下才能使用，它是可以把全面的技术在一个回合内连续使用的攻击技。每样技巧都标志着各自的熟练程度，每攻击一次这种熟练度就会累积起来，等到积累均匀时才可使用chain。这一技术是与角色位置没有什么关系，是在任何时候都能使用的强有力的技术。如果有了更高的等级，就能组合更多的技术，使用更强有力的技术。



《零时代》将于近期在国内上市，西山居目前正在进行紧张的汉化工作，力求将游戏的内涵原汁原味的体现在玩家面前。相信这款结合了日本唯美漫画和韩国游戏文化的作品，会在盛夏为我们带来一股清新的风。

（游侠创作室　八神经）

编者按：
如果你是个学生，那你就会对关于学生的故事感兴趣，想象这是发生在你身边的事，想象自己成为故事中的人物，学生更喜欢传奇。所以，一切在游戏中都会实现，超能力、超强格斗技巧……不过千万别让他们真的学会这些，世界还需要延续。

魔法奇缘——千年的约定

游戏类型：角色扮演
制作：会宇多媒体
发行：会宇多媒体

《魔法奇缘——千年的约定》在韩国是一款有着千万票房的动画片，在韩国当地有着极高的人气，为了能让玩家由另一个角度来欣赏这部感人的





动画片，会宇多媒体将其改编成了游戏，不知道这样的方法能否吸引玩家。

很久以前，在天海东方的玻琉山下，有个叫“天神的国度”的地方，那里气候柔和、土壤肥沃，而且还有神鸟“七彩凤凰”的保护，让生活在这里的人们不用担心战争、疾病、饥荒这些灾害。可是七彩凤凰有一个弱点，就是它每1千年必需重新经历生与死的考验，在这段期间之内，它会幻化成一尊凤凰石雕，并且失去所有的法力，只有靠天符印的力量才能让七彩凤凰重生。因此天符印就变成了最重要的镇国之宝，并且由“圣鸟会”代代保管着。这年，七彩凤凰又将进入重生期，西方的竹苏塞族乘此机在血魔的带领下攻陷了“天神的国度”，并抢走了天符印及凤凰石雕，准备以黑暗的力量统治世界。在玻琉山的“麒麟老人”得知此事后，立即派自己的传人张杰下山去取回天符印，让七彩凤凰重生，可是初出茅庐的张杰，对人间的事物完全不懂，前面等待着他的将是重重的考验。

游戏的画面采用了16位HI COLOR模式，在多种色彩的支持下，画面鲜艳亮丽，而游戏的画风属于典型的日式，保证令日式迷们大呼过瘾，人物造型全部采用Q版大头娃娃，不论好人坏蛋都非常鲜活可爱。

游戏的配乐由韩国最知名的工作室“亚历特”制作，因此音乐不在是象其它游戏那样可有可无，各个场景的都会有适当的配乐出现，值得仔细聆听。

RPG的战斗最被玩家关心，游戏的战斗采用了传统的回合制，敌我双方分两边站开，各种法术攻击层出不穷，满屏的动态效果充斥战场。由于游戏中的人物众多，因此战场上不可能安排所有的角色，有部分角色将在后面做替补，一旦前方有队员死亡，可以立即替上。

如今的RPG很讲究多样的分支剧情，游戏制作者在这方面也做了考虑，游戏中的事件丰富多样，对话选择将会直接影响剧情，所以选择的时候要看仔细啊！游戏的操作力求简单，做到人人轻松上手的“傻瓜型”，只要一鼠就能走遍天下，各种装备选择一目了然，这能让我们把心思都放在游戏上。

对于日式RPG迷们来说，《魔法奇缘——千年的约定》是个不错的选择，那可爱的角色，动人的剧情，唯美的画面不正是吸引你们的原因吗？（浙江　天翔）

编者按：

令人安慰的是，虽然韩国的游戏制作水平高过我们，但他们不得不用这样的故事作背景。

绿野仙踪

游戏类型：角色扮演
制作：红紫科技
发行：红紫科技



不知道各位玩家小时候有没有看过一部叫《OZ国历险级记》的动画片，他是

以著名童话《绿野仙踪》改编而成的。记得那是笔者当时最喜欢的动画片，不论剧情人物设定的都很有趣，令人至今难以忘怀。时至今日，对于那些没有看过动画片的玩家来说，有一个好消息要带给你们，这部著名童话即将被搬上电脑舞台，由红紫科技全新制作的RPG游戏《绿野仙踪》将带您去领略这部著名童话的迷人之处。

当初这部童话之所以那么受欢迎，全都是因为他那令人回味无穷的故事和充满活力的角色。一场突如其来的龙卷风把女主角桃乐丝连同房子一同刮到了一个神秘的世间，房子坠落时压死了作恶多端的北方魔女，被魔女欺压的人们都很感谢桃乐丝。对于这个一切都与原来不同的世界，桃乐丝感到无比新鲜和好奇，但她还是想赶快回家。依照旁边几位的提示她决定去找这个世界的大贤者帮助，一路又遇上了稻草人、铁樵夫、胆小的狮子，大家同心协力为了各自的目标一路欢声笑语，一段充满乐趣和刺激的旅程就此开始。如此精彩的故事此番制作成游戏，必会令玩家们大呼过瘾，制作组也向玩家保证游戏基本忠于原著，但也略加了点新的人物和故事。配上旁枝剧情另人为之兴奋。

众所周知，原著所描绘的童话世界是非常美丽的，有鉴于此，游戏的画面采用了3D来制作，郁郁葱葱的森林、波光鳞鳞的水面、一望无垠的雪原、空旷荒凉的沙漠、各种风格的小巧房舍、精细的豪华城堡及最著名的翡翠城，无不精致的呈现在玩家眼前。此外，它的画风也是典型的美式，用色上虽



不如日式来得鲜艳亮丽，但这或许可以更好的展现原著的本质，毕竟原著本来就是西洋童话。

如今的游戏在操作上都繁琐的很，因此笔者对这款游戏的操作很关心，制作人员的承诺是任何人都能立即上手，这点笔者很喜欢，因为那意味着可以全心的投入到游戏中去，而不必分心到操作上了。



还记得那令人回味的OZ国吗，这么多年了，但愿游戏能让我们重新唤起脑海中那美丽但有些残缺的记忆，再一次陶醉在绿野仙踪里吧！

（浙江　天翔）

编者按：

我看过好几个版本的《绿野仙踪》，不论是小说、卡通还是电影都深深地吸引着我，知道现在都是。因此，我对这个游戏也很谨慎，希望它不会破坏这种感觉。

星际原动力

O.R.B

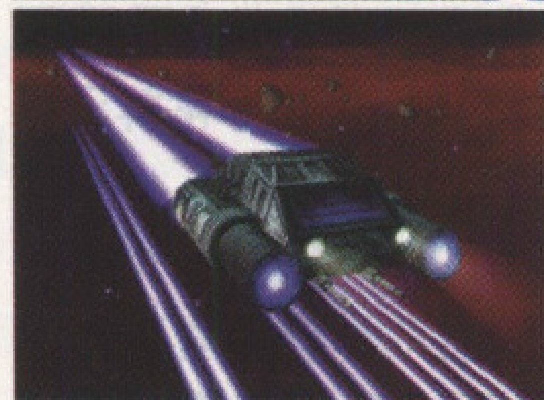
游戏类型：即时战略

制作：Strategy First Inc

发行：Strategy First Inc

《星际原动力》是一款全新的太空战略游戏，如同《家园》一样《星际原动力》也是一款全3D的太空战略游戏，不过《星际原动力》将会有一种特殊的战斗系统，可以使3D立体空间得到充分的发挥。这主要表现为战斗时，敌人可以从四面八方围攻你（这可是难以想象的，只有一个完全的立体空间才能做到这一点）。







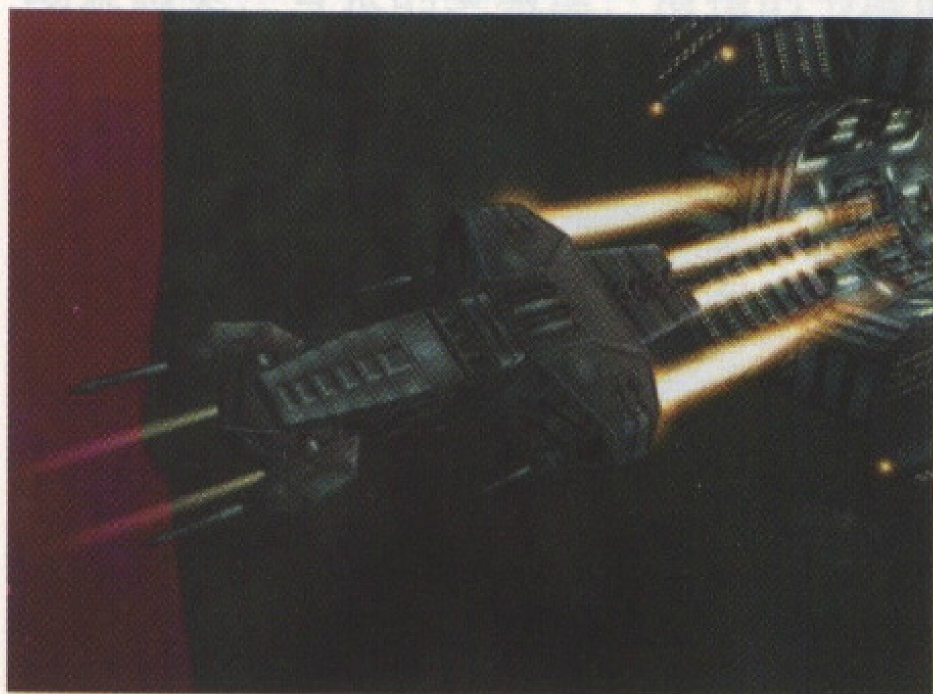
故事是从百年以前开始，Malus和Alyssians两个星球都拥有星际转移的特殊科技（此科技可以使他





们迅速从一个星球转移到另一个星球），并且两个星球的人在多次转移时相遇了，并发展了科技与知识的交流。在此过程中Malus的各种科技远比Alyssians先进，虽然Malus科技非常先进，他们起先并没有由此而发起侵略战争，但在之后最终还是因为某件事而触发战争了。战争涉及很广，两个国家都是以其它行星为目标展开战斗的，也因此游戏中的主要资源都是以探索新的星球后找到的，至于战斗的引起和结束都将在游戏中告诉给大家。

Malus的先进科技带给他们有一个威力强大的宇宙飞船，因此在难度选择中Malus将在开始时略胜于Alyssians。既然两个国家都可以选择，假如力量不平衡的话，那就会在网络对战时出现不平等了，因此游戏中特别加了一个可以盗取对方科技的技能。不过一般是以直接捕捉对方战机为主要手段，通过研究对方的战机来开发属于自己的新式武器，当然由于双方都能偷取对方的科技，因此在防御时也不能忘记派遣侦察机巡视，在研发保护自己的科技的同时，派人去敌



人那瞧瞧有什么好东西，也是很有必要的。

游戏中有两个国家可以选择，和其它即时战略游戏一样，他们各自有不同的建筑风格与特色。虽然这也是最基础的表现手段，不过由于3D图形设计制作难度都不低，尤其在近期不少3D即时战略游戏的表现都不近人意，因此产生怀疑也很正常。当然这一次如同《家园》一样把战场搬迁到了太空，其目的可想而知，想利用太空中360度的角度变化来表现游戏各种细节，不过也正因为这样，游戏中的点滴错误也会很容易就被找出来。

由于不同于太空射击类游戏，也不同于《家园》那样的以策略为主的即时战略，这一款《星际原动力》是以一种非常新颖的战斗系统和超酷的图像引擎取得最终结果的。由于游戏中充分使用了3D的强大功能，使得战斗更加有气魄，喜欢科幻片的朋友可以从中找到很多难以想象的技术空间和真实感觉，希望这款游戏能为太空战略游戏划上一道精彩的记号。

（游侠创作室　三枫）

编者按：

在全3D的空间里玩即时战略既是一种享受又是一种折磨，这要依你的状态而定。有人认为它适合方向感强的人，其实正相反，没有方向感的人才不在乎那么多呢。

虚幻世界 II
Unreal 2

游戏类型：主视角射击
制作：Legend Entertainment
发行：Infogrames Entertainment



尽管离《虚幻世界II》正式上市还有将近一年的时间，但《虚幻世界II》开发小组Legend Entertainment却已迫不及待的要将这部作品介绍给那些虚幻迷们，除了专门为《虚幻世界II》开了个网站，还将不少手绘稿公布于众。《虚幻世界II》基

本延用了一代的背景，不过地点已经不同了，星球也换了一个。而在游戏中你的任务依然是听从星球最高长官的命令，保护这个星球上地球人的安全。大家千万不要认为这是一件轻松的事，在游戏中将与你为敌的可不是一般的歹徒，而是一些星际怪物，据说共有5个种族之多，这些敌人都各有特色。此外游戏将环绕着隐藏在7个不同地点的7个远古神器展开，而你的另一项任务就是找到这7样神器，以免这些东西落入外星人之手。



单人剧情十分丰富，13个主要任务共计25关，而且每一关的任务都很有特点。另外为了使玩家们在游戏之中减少对重复场景所产生的厌倦感，游戏制作者们为游戏专门设定了10个风格迥异场景，其中包括荒无人烟的星球和高楼林立现代都市，甚至还有敌人的狭窄飞船船舱。

虽然《虚幻世界Ⅱ》的单人模式设定如此诱人，但不少玩家却认为多人模式才是主视角射击游戏的卖点。令人高兴的是，制作组在《虚幻世界Ⅱ》多人模式上也下了不少功夫。此外，游戏中的特殊物品也能在地图上显示出来，而且还在保存一代武器的基础上增加了许多新武器，其中包括榴弹枪、火焰枪。

画面对于主视角射击游戏来说至关重要，极为强大的3D图像引擎使得游戏的画面质量十分优秀，目前从提供的几张截图来看，画面十分出色，质感贴图十分成功，特别是光影效果运用得十分成功，无论阳光光晕，还是战斗时重型武器使用之时所发出的绚丽色彩，都表现得十分真实。当然由于游戏本身的原因，在游戏之中血肉横飞、鬼哭神号的惨烈画面自然也是不少。在此要特别提醒那些心理承受能力差的朋友，慎玩此游戏。



总的来说，《虚幻世界Ⅱ》是一部十分值得期待的游戏，特别对那些《虚幻世界》迷们来说更是如此，不过由于游戏本身需要进行大量多边形处理，使得游戏对硬件的要求十分苛刻。在此笔者特别提醒大家一句，在玩《虚幻世界Ⅱ》时最好有一块Geforce 3，只有这样玩起来才能叫爽。

(游侠创作室　CX)

编者按：

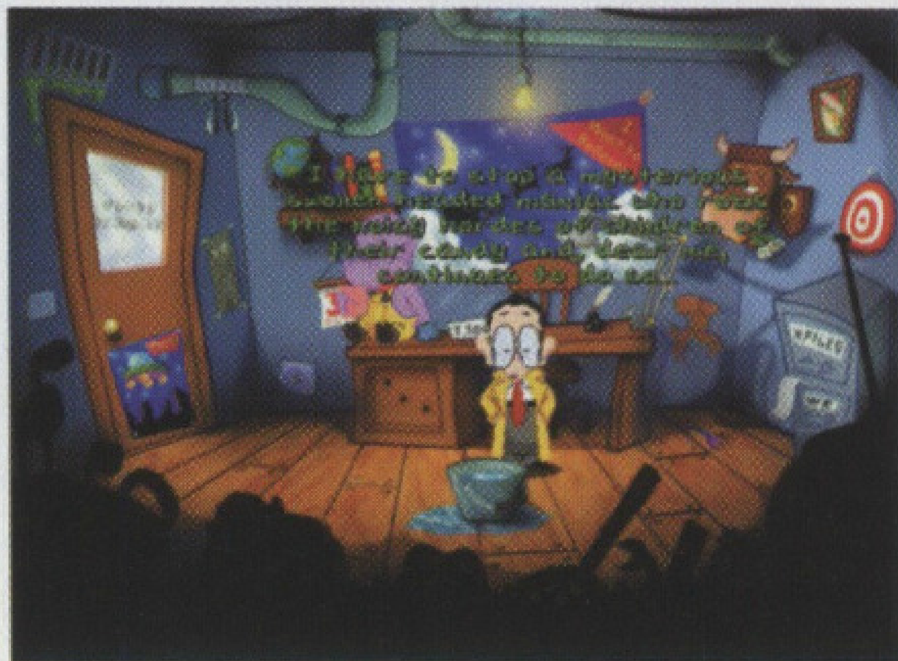
《虚幻世界》能在《雷神之锤》系列如日中天的时候冒出来，着实有两下子，这主要归功于它优秀的图像引擎。对于其它游戏，图像只是一部分，而《虚幻世界》的这一部分比很多游戏的全部都要精彩得多。

托尼午夜大冒险

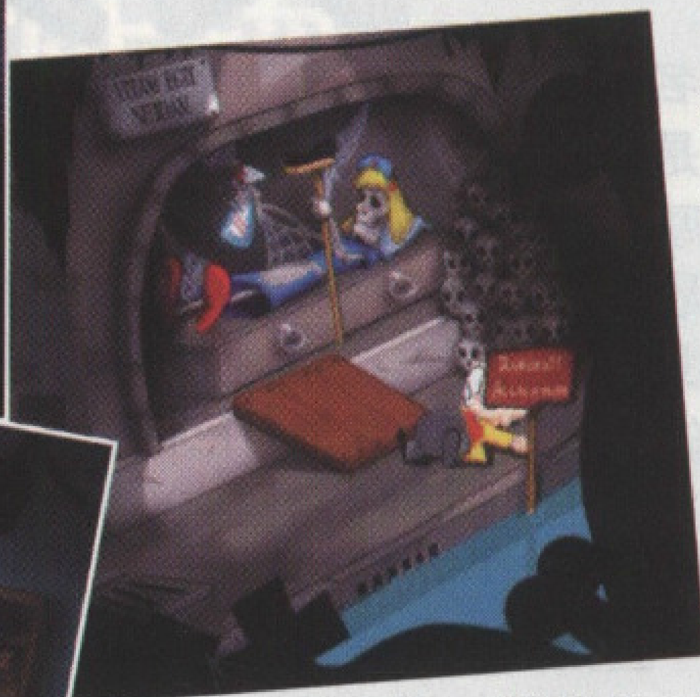
Tony Tough and the Night of Roasted Moths

游戏类型：冒险
制作：Protonic Interactive
发行：Protonic Interactive

这款游戏可以说是我今年最期待的冒险游戏之一了，至少从刚刚放出的游戏DEMO来看，还是很值得期待的。虽然它并不是一款很出名的游戏，但是在冒险方面充分借鉴了卢卡斯、SI-



ERRA的一些同类游戏的特点。



游戏的故事情节也是很有意思的，主人翁是一位私人侦探，但我们的这位大侦探可不是那种凶神恶煞的类型，也不是福尔摩斯那种绅士类型。他有一个很搞笑的外表，几乎把西服全部掩盖住的大风衣和夸张的眼镜，让人一看就不会觉得是有威胁的人。不过可千万不要小看他哦，他可是有10年的工作经验呢。理所当然，一个很重要而又危险的任务就交到了他的手里——抓住一个专偷小孩糖果的精神病患者。

尽管这个任务看起来不是很危险，但是我们的英雄不这样看，这里还有一句他的名言：“今天我拯救的是糖果，也许明天我就能拯救这个世界！”于是，在这个万圣节的夜晚，我们的英雄在为刚刚走失的Pentagruel（他忠实的助手，一条狗）而悲哀之后，阻止犯罪的行动开始了……看过剧情的介绍之后，我想大家一定能猜到这是一款儿童游戏了，不过这并不会减少它对我的吸引力。因为那些外表象白痴一样的罪犯们和外表象傻瓜的侦探之间的争斗应该是非常搞笑的，解谜在游戏中占了最多的比重，对于象笔者这样的爱好者来说，吸引程度是不言而喻的。

这款游戏最先吸引我的地方还是它的画面风格，尽管在国外同类游戏中，它的画面的确是比较另类搞笑，但是，笔者还是有一种似曾相识的亲切感，游戏的画面效果有种大宇名作“阿猫阿狗”的场景感觉，夸张的实验室，滑稽的书屋的确是别有一番风味。2D的动画感觉一点也不比3D逊色，给人的感觉反倒是游戏的一大特色。国外的2D游戏一向有自己独特的风格，这方面和小日本的唯美画风比起来也绝不落后，在本游戏中的表现自然也不会令玩家失望。



游戏风格的确很类似于《猴岛小英雄》系列，高难度的谜题绝对会成为老鸟的最爱，而那些时不时出现的令人喷饭的对话和“猴英”也有异曲同工之妙。游戏的场景非常复杂，但是并不繁乱，而谜题也是各有特点，应有的提示也是显而易见，感觉上与“猴英”系列还是有一拼的。同时游戏界面也非常的轻松，更加容易上手，可以说在这方面，制作者对玩家的体贴还是很到位（笔者认为游戏中的鼠标图形很有趣，对于游戏的进行起到不少提示的作用）。

游戏已经进入了最后的测试期，相信很快就会发售，不过可惜的是暂时不会推出中文版，这对于大多数的玩家来说实在不是个好消息，但是，笔者仍然相信到时会有不少玩家沉浸在这个卡通的侦探世界中！

（游园创意）

编者按：

冒险游戏一向以谜题的变态和情节的曲折著称，其实抛开谜题不说，大多冒险游戏的情节都很传统，虽然每次的时间、地点、人物都不相同，但大多都是“营救”类的。《托尼午夜大冒险》就是个典型，不过是为了考验自己去解谜，偷糖的只是个票友罢了。

大法师

The 4th Coming

游戏类型：图形MUD
制作：Vircom
发行：北京华义

对于公司来说，能赚钱的游戏就是好游戏；而对于玩家来说，好玩的游戏才是好游戏。不过能在这两者之间取到一个很好的平衡点的游戏却不是很多。华义在大陆代理的《石器时代》或许能算得上是个不错的开始，同样也给他们带来了在大陆继续大力发展网络游戏的信心和决心，于是，顺理成章

大法师

巨龙 骑士 魔法 城堡 贸易

地，一个新的网络游戏是华义公司准备在不久的将来推出给各位玩家的，它的名字是——《大法师》。

从这个游戏的名字上就可以得知，它应该是一个典型的欧美色彩很浓厚的网络游戏。一提起欧美的游戏，也许大家感受最深的就是《魔法门》系列里那似乎无穷无尽的主线和支线任务以及无数的NPC，游戏会给你提供大量的信息以至于感觉自己都要被信息给淹没了。《大法师》中的NPC会根据你所用的语气、你的态度和你的名誉来斟酌自己的回答，这样的安排会让习惯了中国式网络游戏的玩家产生一些新奇的感受吧。而且最贴心的一点就是，这个游戏已经经过了精心汉化，再也不存在语言不同从而制约玩家感受真实游戏的事情了。

基本上所有的网络游戏都一样，在最开始的时候是由玩家自己来设定自己的一个个性人物，《大法师》当然也不会例外。例行的就有设定姓名、性别等等，然后接下来的一个设计就有点意思了：你需要回答4个问题，这就是那个大法师向你提出来的问题，好好地考虑一下再回答哦。根据这四个问题的回答来决定你的初始数值点数，如果不满意还可以重来。这就有点像家用游戏机上著名的《梦幻模拟战》系列了，游戏开始的时候光之女神也会问你一大堆问题，然后根据你的答案来决定你的初始攻防能力和职业水准。不过这个《大法师》没有具体的职业的设计，你就是你，所有职业的表示就只是看你擅长何种武器、法术或者是你的个人爱好了。





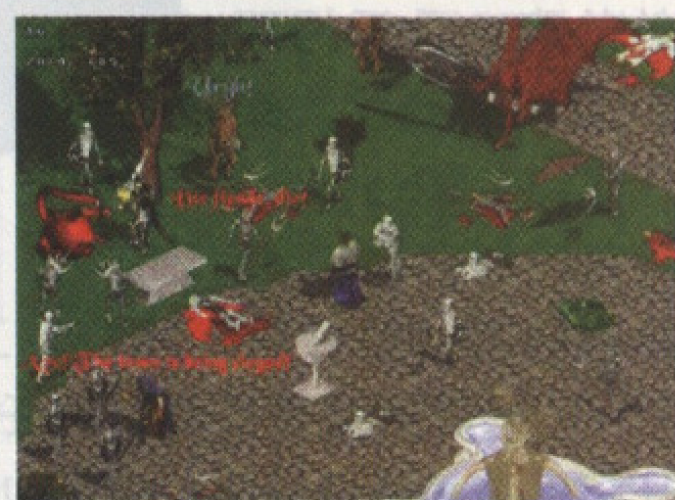




在冒险的时候免不了会有跌跟斗的时候，当你不小心死亡时，也不要太过于慌张，在大法师的世界中，死亡并不表示游戏结束了。你所戴的命运宝石会在你死亡之前的一刹那把你送到安全的地方，也就是圣堂，而在游戏刚开始的时候，它会把你送回游戏的起点，也就是光天堂中的庙堂。在游戏进行到一段时间之后，一些特殊的NPC可以帮助你改变圣堂的地点，死了之后复活就方便了。不过也不要高兴得太早，在游戏中死亡之后仍然会有损失的，会根据你死亡的情况不同而丢失一部分经验，但是等级和技能属性等等都不会变。看来又得需要大量的练功了……







对于新手玩家来说最头痛的就是恶意的PK了，在《大法师》中你用不着再发愁了，因为针对这样的问题，制作公司作了两种设定，当然都是在服务器端才能做这样的设定：规定什么等级才能进行PK。比如说规定10级玩家才能PK，那么10级以下的玩家就不能PK，也不会受到别人的PK。2.规定达到多少等级差距才能PK。比如规定10等级，那么相差在10级以内的玩家才能互相PK，否则就不行。另外在一些特殊的区域是不能PK的，比如复生的地方等等，都相当体贴初级玩家。

虽然这是一款发行已经有两年之久的游戏，但是制作公司仍在持续研发并创造出新的剧情与地图，在全球总共有11个国家共4种语言版本的法师冒险世界，而中文版将成为第5种通行版本。它将成为市面上第一个全中文的纯粹欧美式网络游戏。

（北京　血腥宠物）

编者按：

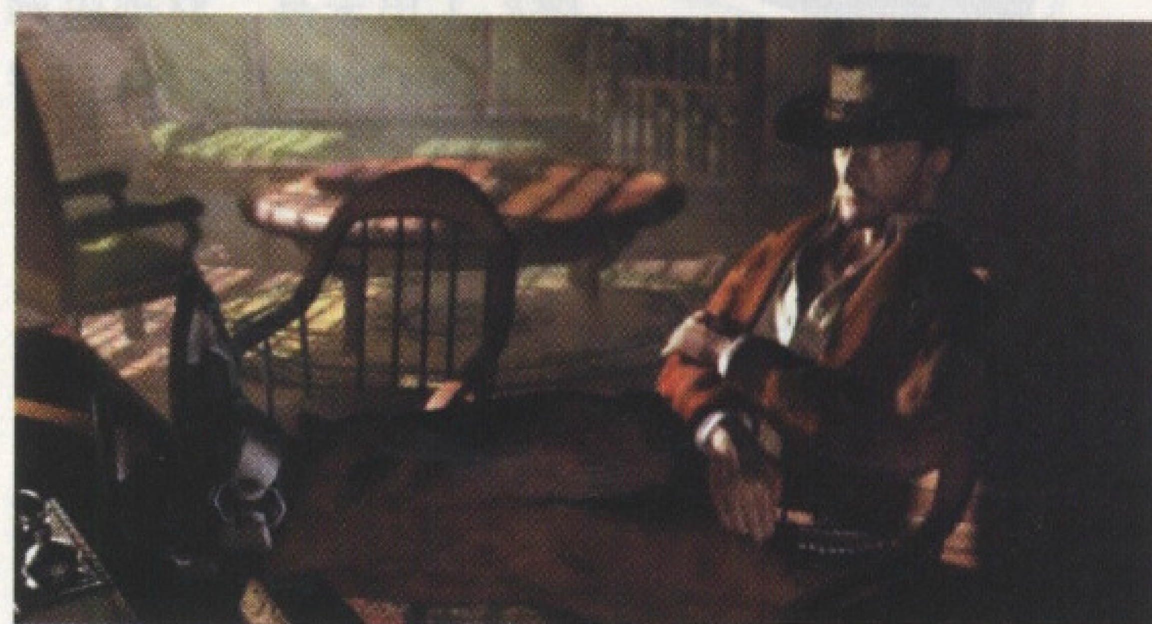
作者有一点说错了，玩家头疼的不是PK，事实上90%的玩家最终会走上或一度走上PK之路，这是因为中国玩家没有骑士精神，只有梁山好汉。

游戏试炼场

赏金奇兵——西部通缉令

Desperados:Wanted Dead or Alive

游戏类型：即时战术
制作：Spellbound
发行：新天地互动多媒体
系统配置要求：奔腾II 266、64Mb内存、WIN9×



《赏金奇兵——西部通缉令》以19世纪中叶的美国西部为游戏背景，描述了以John Cooper为首的6名赏金牛仔为证明自己的清白不惜面对匪徒团伙重重陷阱，从而纵横西部的惊险之旅。玩家将操控John Cooper和其他5位各自身怀绝技的西部镖客，在这支6人组成的队伍中，既有快枪手、炸弹专家、医生，又有迷人的职业女牌手和带着宠物小猴的中国女孩。



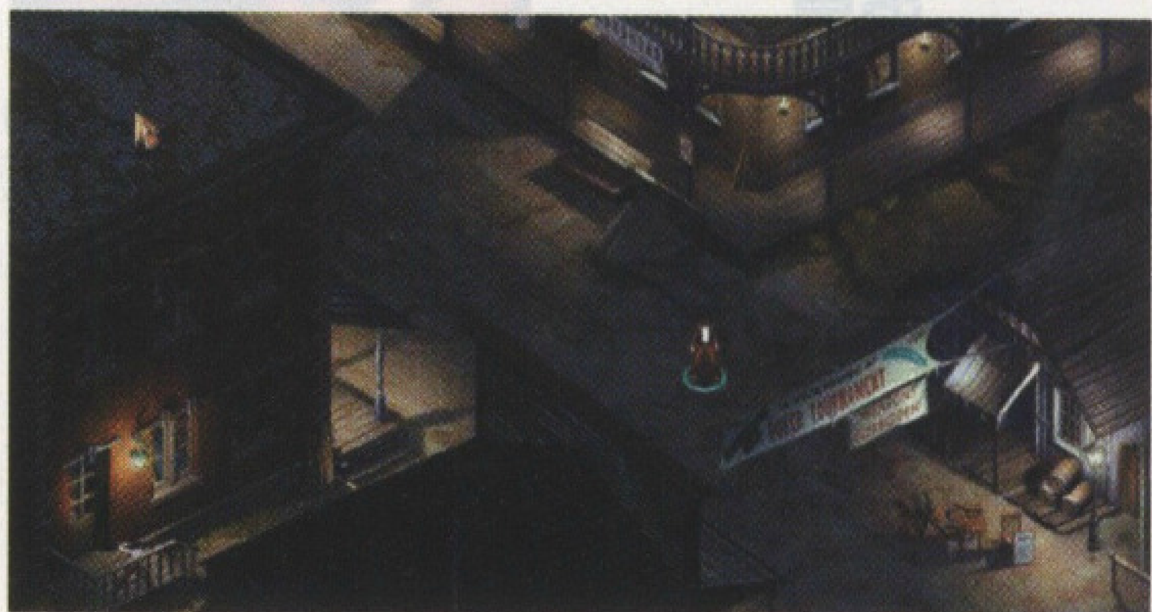


游戏采用了与《盟军敢死队》相同的"即时战术"系统，并将数十种美国西部独有的战斗方式与游戏完美的融合在一起。游戏围绕着这只由6名赏金猎人组成的"牛仔敢死队"在西部的冒险故事展开，共包含25个关卡。城市、印第安部落、西部小镇、城堡、金矿、棉田、沼泽，以及各种不同天色变化，使美丽的西部风光尽收眼底；而游戏中所涉及的各种动作、策略和互动环境更会使玩家觉得耳目一新——你的赏金猎人们不但会使用转轮枪、飞刀、扑克牌、雷管、响尾蛇、迷魂药、眩目等数十项绝技来杀敌诱敌，甚至中国女孩独有的淘气小猴也能助你完成任务。队员们更有丰富的行动方式：进入建筑物、骑马疾驰、破坏装置、回收装备、匍匐、攀爬、跳跃、开锁、躲藏、潜行、摧毁障碍等等……而每个敌人各不相同的10种性格以及总数达35种以上的平民和动物都使玩家犹如置身真正的西部时代之中。

自从《盟军敢死队》之后，许多类似游戏相继问世，虽然整体感觉没有太大突破，但也各具特色。《赏金奇兵——西部通缉令》的背景就非常适合"即时战术"这种模式，感觉牛仔这种角色本身就带有很强的技巧性，这款游戏对于广大玩家来说，应该是个不小的挑战。







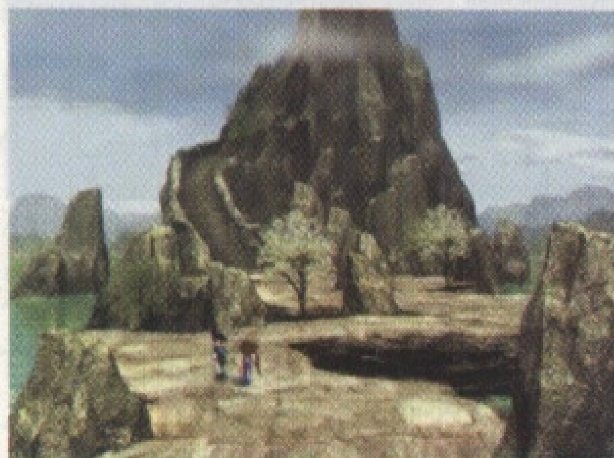
晶合通讯



◆ 本刊记者　生铁

◆ 大宇公司推出《新仙剑奇侠传》

据悉大宇公司将在今年下半年推出纯正“新瓶装旧酒”的《新仙剑奇侠传》，采用《轩辕剑Ⅲ》图像引擎制作，音乐和情节基本保持不变——很显然，变化是危险的，因为每个玩家心里都有一个自己的仙剑世界。如果大陆和台湾地区能保持同步上市，那么势必引发新一轮热卖。



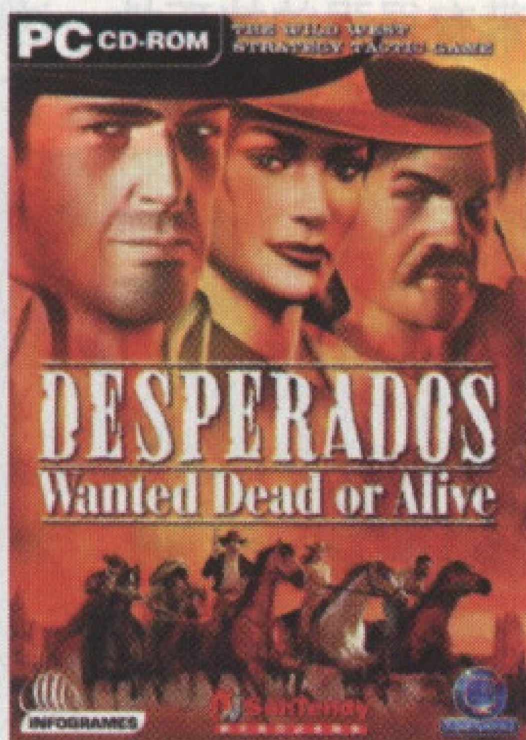
本刊记者电话采访了“仙剑”原作者姚壮宪，他告诉记者，这款游戏是由大宇台湾公司重新制作的，制作者中有部分原“狂徒”小组成员，因为大陆方面的代理及上市日期还不确定，所以具体情况他没有更多地透露。本刊记者会对此进行持续报道。

◆ 万智牌第七版面市

从2001年4月开始，美国威世智公司与晶合时代公司联合举行了新闻发布会，晶合时代正式成为万智牌中国区总代理。首次合作便推出了《万智牌——古典第七版》。在这一版中不但所有图片重新绘制，而且增加了珍贵的黑边闪卡。喜欢万智牌的朋友不容错过。

◆ 来自电子艺界的消息

继《美好生活》之后，《模拟人生》的第二款资料片《模拟人生——欢乐派对》(The Sims: House Party)简体中文版也将在本月上市。除去增添了多款服装、DJ录音棚和泡泡机等新的物品、道具、角色和设施外，玩家更可以亲自举办一场有声有色的聚会。拿起你的电话向邻居们发出邀请吧！让大家相约今宵，尽情地动起来、跳起来，共同度过一个疯狂的动感之夜。



◆ 新天地最新消息

新天地一直跳票的INTERPLAY大作《异域惊魂曲》(PLANESCAPE: TORMENT)简体中文版将在本月上市，同时上市的还将有在欧美受到好评的FPS游戏《英雄萨姆》(SERIOUS SAM)。在“盟军Ⅱ”上市前还将推出一个基于美国西部背景的同类游戏《赏金奇兵：西部通缉令》(Desperados: Wanted Dead or Alive)，喜欢即时策略的朋友又有得干了。

◆ “爱的记忆超级模仿秀”落下帷幕



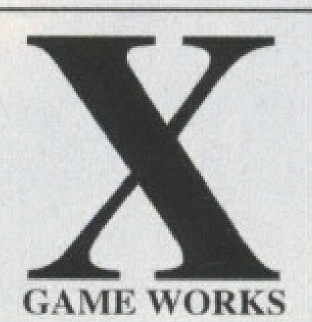
为了配合《爱的记忆——我心中的名字》的推出，晶合互动公司与搜狐网站、讯怡创新公司联合举办的“爱的记忆超级模仿秀”评选活动日前成功落下帷幕。此次活动报名参赛者达5000余人，最后的3名女主角模仿优胜者还参加了搜狐公司的在线网友聊天活动。下期我们将对这次活动进行独家详尽报道。

◆ 奥美汉化“暗黑”

最近获悉奥美公司取得了BLIZZARD授权，将在今年推出《暗黑破坏神》Ⅰ、Ⅱ两代的简体中文版。奥美还将与亚联合作为国内玩家建立《反恐精英》(COUNTER STRIKE)之战网。

◆ 娱动工场新品上市

新近成立的北京娱动工场将在6月推出他们的头两款作品《问答也疯狂》和《大家来找X》。前者是一款轻松搞笑的问答对战游戏，后者是大家常见的看图找错游戏，购买这两款游戏的玩家还可能得到价值不菲的奖品(特等奖可是PS2+DC+GBA哟)。



娱动工场目前开发中的有涵盖各种类型的游戏10余款，看来势头不小，但是10元游戏的计划会起到什么样的作用还未可知，玩家选择一个游戏并非只是因为它的价格。



◆ 本刊记者

◇ UO之父重建UO世界



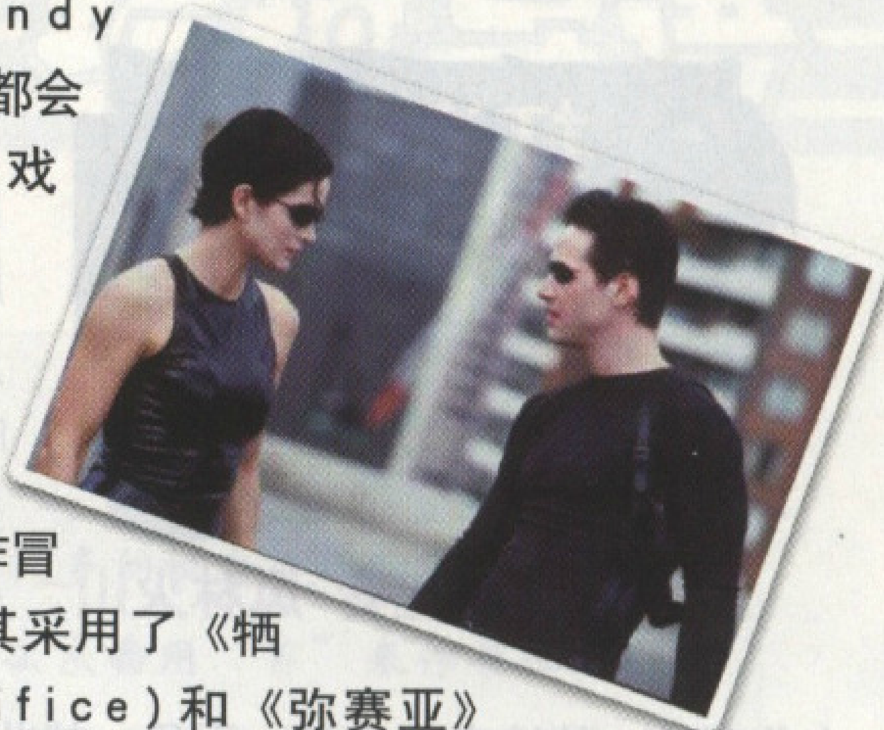
网络创世纪（UO）之父Richard Garriot目前透露，他正在筹建一个新的网络游戏公司，以求重建UO世界。Garriot计划找原先一起在Origin工作的伙伴来完成这项计划。而就在前些天，Origin取消了UO II的开发，并解雇了一部分人，这正为Garriot提供了一个很好的契机。

◇《骇客帝国》电影续集将和游戏同步推出

Interplay Entertainment发表声明，依照与Warner Brothers的合作协议，将会开发电影《骇客帝国》（Matrix）续集的相关游戏。其位于加州的Shiny Entertainment负责游戏的开发制作，预计该游戏会配合电影续集在2002年同步推出。



Shiny Entertainment的主席Dave Perry表示，公司上下对能制作这款游戏都感到很兴奋，这次双方的合作，不单只是单纯的协议关系，甚至是代表着一个重要的里程碑，标志着好莱坞跟游戏公司互相之间的创作关系。Interplay也表示他们已经和Warner Brothers就这次合作倾谈了数月。而电影的制作者，Larry及Andy Wachowski都会积极参与游戏的制作。



据有关方面表示，游戏类型为第三人称动作冒险类游戏，其采用了《牺牲》（Sacrifice）和《弥赛亚》(Messiah)的3D游戏引擎，游戏将会有出色的表现。

◇ 全新概念的《FINAL FANTASY XI》

据有关方面透露，日本著名游戏厂商史克威尔(Square)将会在2002年3月推出《FINAL FANTASY XI》的PS2和PC版。据称，《FINAL FANTASY XI》与以往《FINAL FANTASY》系列不同，它会是《FINAL FANTASY》系列中的首个在线游戏，而且，最令人兴奋的是不同主机上的玩家可以在同一个Server上进行游戏，游戏速度也会让人满意。除此以外，游戏中还设计了一个全新的Browser Interface，玩家可以用来收发电子邮件、聊天，甚至可以下载音乐和影像档案。

◇ Xbox将于今年秋季推出



Xbox的具体发布日期一直没有定论。微软在两周前，曾再次向外界许诺，Xbox将于今年秋季推出。近日，微软一位高层人员再次透露，Xbox游戏机将于2002年3月正式投放墨西哥、阿根廷和巴西市场，比北美市场略晚几个月。分析家认为，微软公司极有可能在下个月宣布Xbox的具体发布时间。Xbox游戏机问世的目的就是要与目前正在流行的由日本索尼公司生产的PlayStation 2游戏机一较高低。此前，微软公司已经表示，在Xbox游戏机推出之后，将斥资5亿美元用于开拓市场。



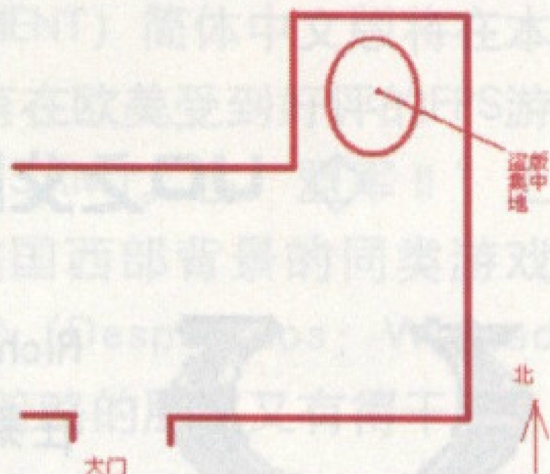


盗版泛滥春季书市



◆ 本刊记者 风林火山

4月23日，阴，有风。"大软的编辑们：你们好！北京市劳动人民文化宫的书市上盗版软件、游戏非常猖獗。在书市的东北角很多盗版刻录盘披上一件'十元正版的'外衣堂而皇之地摆在摊位上。盘片大部分印刷精美足以乱真，少部分较粗糙。从Windows 98到Photoshop、从《仙剑奇侠传》到《金山游侠Ⅲ》应有尽有。对于我们这些经常买盗版盘的人也就罢了，可对那些很少买盘，不会区分正版还是盗版的人，实在是太过分了！"这是本刊记者早上收到的一位读者的来信。于是，就此问题本刊记者赶在"2001北京春季书市"的最后一天，前去探个究竟（注：本届书市的主办单位是北京市书刊发行业协会，由北京青少年服务中心承办，北京市新闻出版服务中心协办）。



记者来到书市，外面阴沉的天气及阵阵凉风似乎给这次暗访带来了一些适宜的色彩。按照图示（如右图），来到图上所标的大致方位一看，也许是书市最后一天，大家都想图个便宜吧，大大小小的摊位前人潮涌动。记者看到读者提及的那个摊位，前面已是黑压压的一群人，摊位的上方贴着一个醒目的标语——"正版软件十元"，看了不免让人心动。十元钱就能买到正版的游戏、应用软件？记者费劲地挤进人群，看到所谓的"十元正版软件"不过是简陋包装在一个个纸袋里的光盘，纸袋上印有"正版100"的字样，明白人都知道，这是100%的盗版软件。记者看到所卖的游戏中，大多数都是国内没有代理上市的游戏，而应用软件更离谱，什么Windows 2000、Office 2000等也都应有尽有。盗版软件在市场中的价格大约是5元至8元不等，而它装入一个伪造成正版软件的纸袋，就能卖到10元，难怪这些贩卖盗版软件的人，不但不怕被抓（卖的是"正版"），还敢出来大声吆喝（价格低廉）。记者看到，这届书市是历届书市中盗版活动最为猖獗的一届，现在，盗版软件竟然能够依靠"伪装"明目张胆地摆放到明处，供人随意挑选。有此类盗版软件销售的摊位并不止这一家，还有许多类似的情况。



十元"特卖场"


装盗版软件的盒子


盗版猖獗

书市开办的目的是为了促进北京市精神文明建设，繁荣文化图书市场。但是随着近一段时期盗版软件的泛滥，盗版活动的猖獗，在书市中出现了一些浑水摸鱼、谋取暴利的人。他们借着书市、正版的幌子，卖着盗版的"狗肉"，扰乱了正常的书市活动。许多人抱着在书市买正版的书刊、软件便宜放心的想法来到书市，却不曾想被蒙骗。为了广大消费者的利益，还请书市活动的组织者加强管理，拒绝盗版！



"羊头"还是"狗肉"

编辑导语



在很小很小的时候，那时对数字没有什么太多的概念，理解不了自然数、正无穷，只认定了“100”是最大的，什么东西用“百”来作单位就是到头了。后来随着年龄的增长、受教育的增多和大脑的正常发育，终于知道在个、十、百后面还有千、万、亿、兆、京、亥……也不过如此吧。但是，对于即将到来的第100期杂志，还是觉得很有历史感的。毕竟，数字说来容易，但什么东西做到100也算是挺沧桑的事了。我不是沧桑的人，但也要为这件沧桑的事准备一些沧桑的东西。

上学时没有好好地学习历史，总觉得死记硬背不符合自己的性格和特长。后来才知道，错在死记硬背而非历史，没有哪一门学问是依靠死记硬背的。历史很有意思（当然，只有你不受它考试之累时才会这么觉得），不需要从中学习什么经验教训，光是走马观花地浏览一番就已经很有趣了。好象人自从进入文明社会，就开始受着未知力量的操纵，半梦半醒地走过几千年的时间。其间发生了多少天翻地覆的事件，然后都归于平静，等待着风云再起，无数被称为英雄的人在关键时刻冒出来，最后再化作一捧黄土，老老实实地接受后人的评判。历史从来不倒退，也没有转折点，只会静静地向前走。好象是谁说过，“忘记历史就意味着背叛”，这话有点儿大了，历史本来就是很自然的东西，虽然它是由人一步步走过来，但并不是依照人的意思前进的（幸好不是），用自然的眼光去看待会舒服一些，太过刻意眼睛会酸的。

为了即将到来的100期，编辑部的三老四少都在积极准备，大家无意为历史写上一笔，只想让杂志一直顺利、成功地发行下去，除了让读者看一个精彩的100期，还要让大家期待更好的101、102……1001、1002……（呃，数到哪里了？）



上弦月



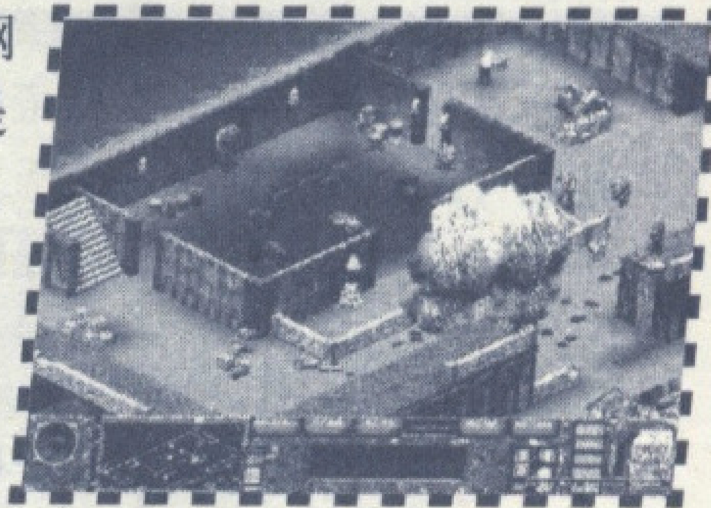
很早以前，就知道要推出一款《辐射》（也称《异尘余生》）系列游戏中的新作《辐射策略——钢铁兄弟会》（以下简称FoT）。可是《辐射策略》会是什么样子，与《辐射》和《辐射Ⅱ》相比到底有哪些变化呢？时至今日，玩过了FoT之后，终于理解了“策略”的含义，也弄明白了RPG经典之作如何摇身一变成了策略型游戏。

故事背景

FoT的时代背景介于《辐射》和《辐射Ⅱ》之间。当时由于核战即将爆发，人们正在建造一个又一个的地下掩体以求抵御核弹的侵袭。然而，在所有地下掩体完全建造好之前，核子战争便爆发了，没来得及躲入地下掩体中的人们几乎全部丧命。



漫长的寒冬之后，那些躲在地下掩体中幸存下来的人们带着补给和科技重又出现在地面上。其中有一个名叫“钢铁兄弟会”的组织，他们掌握着先进的科学技术，想要重新发展人类社会，可是又担心自己的科技被他人窃取。随着时间的推移，钢铁兄弟会的成员不断减少，一部分会员打算在当地招募一些成员加入兄弟会，以补充力量。可是这个提议遭到了钢铁兄弟会首领的反对，而且提出建议的会员也被命令驾驶飞艇向东行进，去追捕最后一批超级变异人（Super Mutants）。在行进途中飞艇被闪电击中，坠落在芝加哥地区，侥幸逃生的会员们就此开始了自己的战斗旅程。

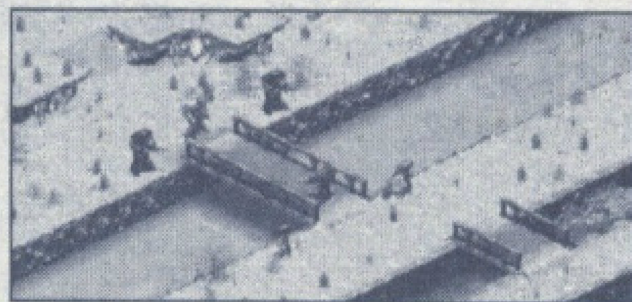


策略RPG

FoT的完全安装需要1.6GB的硬盘空间，建议硬盘空间充足的玩家将游戏进行完全安装，这样在进行游戏的时候读取数据会方便一些。进入游戏之后，玩家首先要做的是选择角色或修改创建角色，每个角色都拥有一定的基本属性数值和技能数值，此外还拥有两项特殊属性。确定好角色之后，玩家便可以带着助手Farsite（狙击手）和Stitch（医生兼陷阱侦测专家）开始完成第一个任务，这时就能够理解“策略”的含义了。



事实上，玩家可以将FoT看作是两个游戏的合成，一个是分组战术游戏《幽浮》，另一个就是《辐射》RPG。为什么这样说呢？因为就开始游戏任务的第一感觉来说，FoT与《辐射》RPG基本相同，不但画面极为相似，而且玩家控制的角色也是与劫后余生的人进行交谈，以获取信息，这是RPG的基本特点。所不同的是，当玩家遇到敌人发生战斗时，游戏充分体现出了策略性的味道，特别是分组战术的运用表现得极为明显。此外，玩家还会发现游戏中角色的射击命中率受地形的影响很大，这些也是FoT战术性方面的重要体现之一。因此，可以说FoT是一个有着特殊策略性战斗背景的RPG。游戏总体上可以看作是RPG，但是在战斗中又充满了狙击埋伏等战术性要素，两者完美地融合，使得FoT成为形式独特的策略RPG。



丰富的策略性

其实，FoT的策略性特征并不限于上面所说的两方面，随着游戏的进行，玩家还会发现很多在实战中所应用

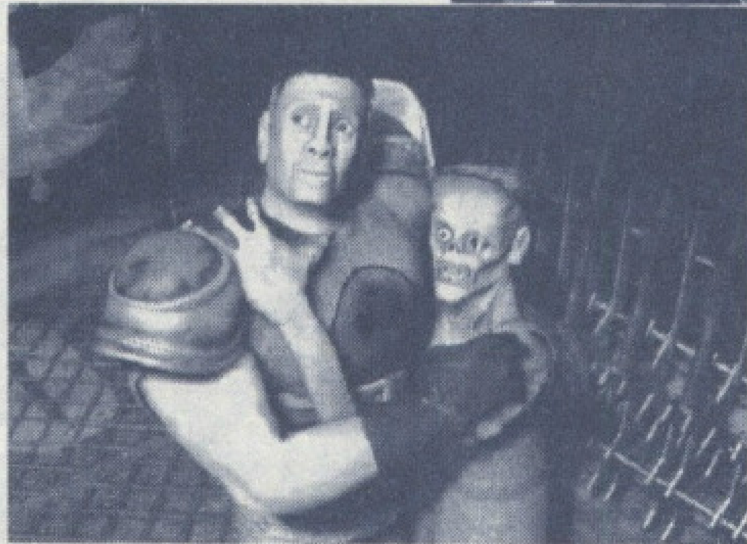
到的战术性要素。首先是每个角色行动方式的设定，分为直立行走、蹲伏行走和匍匐前进。不同的行动方式对战斗过程和结果产生很大的影响。另外，当角色以匍匐状态躲到某个障碍物后面的时候，由于视线受阻，无法看到敌人，或者是即使看到了敌人，射击命中率也将为零，只有转换成蹲伏或直立状态，才能进行攻击。这些因素在战斗的时候都要考虑周全，才能取得一定的优势。其次是每个角色精神状态的设定，分为正常、好战和疯狂，这些同样会对战斗过程和结果产生很大影响。因为角色在正常状态下，是根据玩家的布署按部就班地完成作战指令的，而在好战和疯狂状态下，角色则是只要有攻击机会，便会自动向敌人开火（单发射击或扫射），不管形势是否对自己有利。尽管好战状态和疯狂状态在某些情况下可以令角色自动攻击敌人，但有时会打草惊蛇，而且还很浪费弹药。再次是地形差异的设定，使玩家可以根据战场的地形状况来布署战斗计划。还有，在某些情况下玩家可以控制角色偷偷登上塔楼或高台，由上向下狙杀敌人，只要不被发现，就能百发百中，很过瘾。再有，就是游戏策略性方面的一些细节问题。这些虽然不是大的问题，但是在战斗中如果有所疏忽，也会对战斗结果造成坏影响。





独特的CTB

为了保证游戏的策略性能够充分体现出来，游戏制作者为游戏设计了2种战斗模式。一种是传统的回合制战斗模式，另一种是别出心裁的“连续回合制”（Continuous Turn Based）战斗模式。对于传统的回合制战斗模式，相信玩家们都非常熟悉，是根据行动的点数来安排战斗步骤的。每个角色在每个回合中能够采取的行动受到行动点数的限制，一旦点数用光，就什么事情都不能做了，只有等到下一个回合开始，才能继续自己的行动。在FoT中，玩家可以选择单独行动回合制或整体行动回合制。也就是说，玩家在战斗中可以选择安排我方一个角色的行动之后，轮到敌人行动，然后再安排我方另一个角色行动，依次类推；或是将我方全部角色的行动都安排好之后，再轮到敌人行动。相比之下，单独行动回合制更令人感到战斗的惊心动魄。

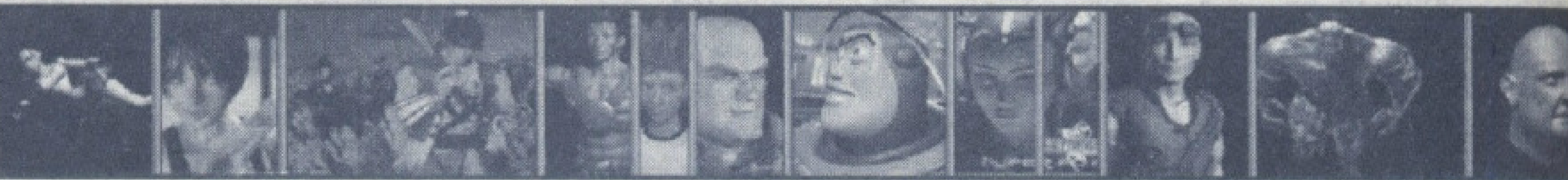


说到连续回合制，这可算得上是游戏制作者的“发明专利”，第一次出现在策略游戏中令人感到非常新鲜。连续回合制介于即时制和回合制之间，它模拟即时制，令玩家可以实时移动角色，但行动点数依然是关键。如果行动点数耗尽，玩家必须等待行动点数恢复之后，才能继续行动。角色的移动以及3种姿势之间的转换不消耗行动点数，但是对敌人进行攻击的时候消耗的行动点数可真不少。行动点数为满值的时候，也至多只能连续攻击敌人两次，然后必须等待行动点数恢复，再进行攻击。在大多数情况下，当我方角色行动点数耗尽无法行动的时候，敌人通常可以发动攻击。如果我方没有正确的策略安排，敌人的一次匍匐射击就有可能令我方队员丧命。因此，在连续回合制模式中进行游戏，更能够体会到战斗的紧张程度以及合理战术运用的重要性。



熟悉的RPG

前面提到过，FoT可以看作是两个游戏的合成，如果将游戏中的战斗模式抛开，FoT就是一个纯粹的RPG游戏。游戏开始的时候，玩家可以自由选择或创建角色。在单人游戏中，这个确定的角色不能死亡，否则游戏结束。随着游戏的进行，玩家控制的角色可以通过积累经验值来提升等级，学会新的技能和特长。每次战斗结束之后，玩家都会进入大地图。大地图由一系列表示重要地区的带有圆圈标志的方格子组成，玩家要在这些格子中进行探索，找到新的行动地点，开始新的任务。在探索过程中，玩家还会遇到随机出现的敌人，不过大多数遭遇战中的敌人都比较少，很容易摆脱，只有少数



的遭遇战中会有特殊事件发生。此外，玩家在大地图上还可以找到名为BOS Bunker的地方。这里是兄弟会的“分舵”，玩家可以在此处将战斗中



得到的战利品卖给Quartermaster，同时在他那里购买一些新的装备；在Medical Officer那里购买医疗用品；在Recruits Master那里招募或解雇小组成员；甚至还可以将战斗中抢夺来的车辆存放在车库中。

通过上述几点，可以看出FoT具有RPG的很多明显特征，归根结底还应该算是一款特殊的RPG，而且熟悉《辐射》RPG系列游戏的玩家都会对FoT感到非常亲切。毕竟，游戏沿袭了《辐射》RPG系列的风格，只是在作战方面有所改变。相信《辐射》RPG系列游戏的老玩家还是习惯称FoT为RPG。

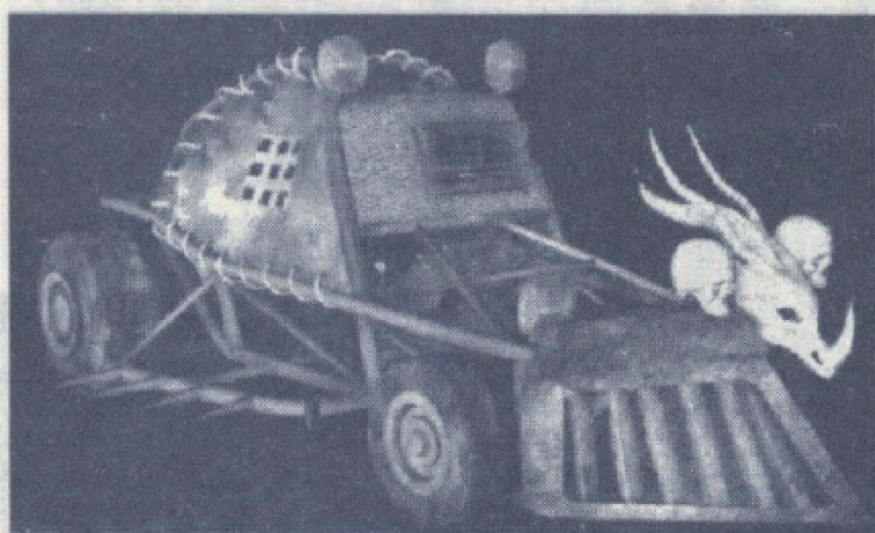
操作、画面、音效及人工智能

FoT的操作界面非常简单直观，容易上手。小组成员的头像排列在游戏屏幕底端，玩家可以通过点击头像来选择小组成员，下达行动指令。角色的技能、物品、状态菜单排列在游戏屏幕的左侧，此外还有一个PIPBoy选项，玩家可以从中查看任务简报和战场地图等信息。在移动方面，如果觉得角色一步一步地走向目标地点速度太慢，可以先按住Shift键，然后再点击目标地点，角色就会朝着目标地点飞奔而去。在战斗中，如果想要对敌人发动攻击，只要将鼠标箭头点向敌人，就会出现命中率的百分比，这可以使玩家调整好距离和角度，进行最有效的攻击。



游戏的画面总体感觉比前作绘制得更为精细，场景的布局和比例也更为合理。另外，在战斗中敌我双方受伤之后，还会在地上留下一滩滩的血迹，显得特别刺眼。至于游戏的音效，也制作得比较出色。还有就是游戏中的画外音听起来极为清楚，只是由于说的是E文，听得不是很明白。

游戏的难度分为4个等级，不同之处在于武器造成的伤害程度和敌人的AI水平。在初级难度设置下，敌人很容易被



诱入埋伏圈。至于游戏的高级难度设置，对于大多数玩家来说不试也罢，因为实在是太难了。

多人模式

FoT的多人模式是游戏制作者值得炫耀的地方，据说之所以将《辐射》系列中这款新作设计成为策略版，是因为游戏制作者出于对游戏多人模式的考虑，要在此方面做得出类拔萃。在多人模式中，游戏提供TCP/IP联机，最多可以支持18位玩家同时进行战斗。

《辐射》RPG系列在角色扮演游戏中拥有独树一帜的特色和浑然一体的风格，曾经受到无数玩家的喜爱。直到如今，每当玩家们谈起《辐射》和《辐射Ⅱ》，还都赞不绝口。《辐射策略》的推出为喜爱《辐射》RPG系列游戏的玩家们带来了全新的感受，尽管游戏中还存在一些小的Bug（比如有时候会莫名其妙地死机以及角色潜行的时候颜色忽闪不定），但是总的来看，FoT还称得上是一款经典之作。

◆ 天津 奥杰

87

制作	Micro Forte
发行	育碧
载体	CD×3
类型	策略
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

暴风战士

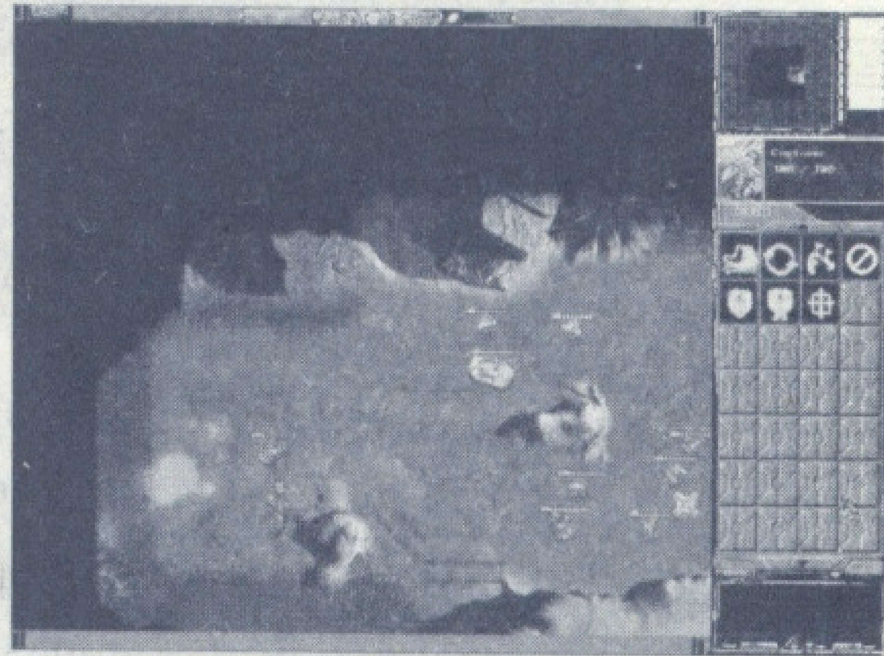


我是一个对战争极为反感的人，我痛恨那些制造战争的人，我要和他们战斗，所以尽管我讨厌战争，却依然玩着战争游戏。地球——宇宙中的一个小小星球，它自身的命运实在是令人担忧，可是生活在地球上更加渺小的人类却经常陷入自身的冲突中，这真是既可怜又可悲。不过，当我们逃避不了战争的时候，那些善良的人就会站到正义的一边，我就是这样的一个人。进入了《暴风战士》这个游戏，相信你也会是这样一个人。

《暴风战士》的背景是这样的：21世纪伊始，全世界还在为上个世纪的经济战争、长期的资源不均衡以及财富的再分配等问题不断发生冲突，这时，一位名叫亚得坎伯的人在网上传播着一种信念，要人们把人性的再现与人类未来的理想视为神圣，并严厉地批评现在世界的体制。他的理念受到不满列强的第三世界国家的热烈响应，因此，他的理念很快演变成具有全球规模的宗教。亚得坎伯的教会名叫“宇宙之光”（Light of Cosmos），简称LOC。LOC的警察部队名为Guardians of Lightness（简称GOL），它虽是个武力集团，但却有着严明的纪律，绝不会随意制造事端，所以对LOC组织的信徒而言，加入GOL是一种锻炼自己的苦行过程。与此同时，世界唯一的国际机构UN为了防止第三世界恐怖组织的武力威胁以及GOL势力的日渐扩大，结合全世界的军备组成了具备世界规模的强大军事组织UHNF（United Hyper Nations Force），这使得UN的权限变得更大，但全球一半的国家却不以为然，而这个反对势力正是由GOL所领导的。这样，在世界各地所发生的游行和冲突事实上是由GOL与UHNF这两个组织所引起的。在游戏中玩家有2种选择，要么加入GOL与UHNF对抗，要么加入UHNF镇压GOL。



游戏刚开始的时候，笔者觉得《暴风战士》无非是同类游戏的模仿之作，也许只是某个游戏公司为了练一练新手而出的一款简单的策略游戏。本人也曾试着写了一些游戏，只可惜这些游戏的玩家至今只有一个人，因为游戏是模仿别人的，当然不是完全一样，可问题就出在这里，同室的那些公子哥儿们说：“你这个游戏，有点意思，就是操作太麻烦。”（咚！我晕）就8个键而已嘛！可见一个“新人”是多么难以出人头地呀！尤其是在游戏界。而那些经典的游戏呢，虽说升级版本经常会遭到玩家们的百般挑剔和刁难，但是玩家最终还不是闭上嘴巴陷入其中自娱自乐？！为了对这种“不公平的世道”表示抗议，为了给“新人”打气儿，我决定至少把《暴风战士》玩个破关。结果，大大出乎我的预料，这个安装后在桌面上连个快捷方式都不建的游戏还是很有它自己的独到之处的。最让我欣喜若狂的是进入游戏的速度，用我们这个赛扬266的老古董都能进得如此之快。当然，同时笔者也捏了一把冷汗，因为进入游戏如此迅速很可能意味着游戏的功能比较简单，当然也有可能是制作游戏的引擎比较先进，幸好《暴风



战士》不属于前者。游戏提供了17种建筑和多达26种的战斗单位（加上组合后的战斗单位类型，就不只是这么些了），还有24个极具挑战性的任务，这些都可以说明我当初的想法是幼稚的。战斗单位有一个特点就是可以组合，可以进行组合的机器人有：突击机器人、飞弹机器人、榴弹机器人等等，组合出的“后代”可谓五花八门，不过有一个共同的特点就是比原来的要强得多，比如说2个突击机器人组合在一起就成了比突击机器人更具攻击威力和速度的狂暴战士（Berserker）；再比如说由突击机器人和飞弹机器人组合而成的哨兵，可以使用暂时显示远距离敌军情况的Scouter，这可是相当有用的。在《暴风战士》的版本中没有提供太多的组合方式（约六七种），而且都是两两组合，但是这种思维方式还是很值得赞赏的，笔者认为游戏中如果提供再多一点的组合方式，即2种、3种或者更多的战斗单元之间的组合那就更妙了，当然这些组合方式要有一定的规律，否则哪个发了疯的玩家会象炼丹师一样在那里试个不停呢？反正我是没那个闲心。《暴风战士》中取得资金的方式也是“与众不同”的，对于玩惯了《星际争霸》的笔者来说这是一个最不习惯的地方。记得刚开始玩的时候，笔者的大好前程就因为缺乏资金而被断送了，笔者拉着“采矿车”冒着生命危险走遍了大江南北，却没有找到任何记忆中的金矿，着实令笔者不愉快了许久。其实，这都怪笔者自己见识短。笔者所认为的“采矿车”实际上是“金块车”，因为在同类游戏中收集资金的都是“采矿车”，所以笔者就习以为常地误以为“金块车”就是“采矿车”，没想到两者居然有着天壤之别。原来，在《暴风战士》中资金的取得也是有它自己的特点的，这也许跟游戏的背景有关，设身处地地想一想就会觉得很有道理。游戏中我军的资金来源有银行和金矿，而两者都得先被我军占领才会给我军提供资金。银行和金矿的区别在于：地区银行由附近的建筑每天补进一定量的黄金，一旦占领了地区银行，这些建筑必将变为我军所有，也有扩大都市地区视野的效用，若都市的建筑被破坏，就不会补充黄金了。金矿和地区银行不同，它象是个独立的金块储藏库，是无法补充资金的，因此用完了金矿储藏的钱后，就完全失去了资源的价值。游戏还提供了时间概念，笔者认为这种设置黑夜与白天差别的方式也是一个不错的路子。从游戏画面上方的定时器就可以知道目前的时间，因为黑夜与白天会有视野上的不同之处，因此在战略上就多了选择。

《暴风战士》虽然在很多方面还不是很成熟，但它引进了一些极富创意的想法，相信只要继续努力就很有可能成为策略游戏中的佼佼者。至少笔者玩过《暴风战士》之后，对其进一步的版本非常感兴趣，不知游戏公司会不会让小弟如愿以偿呢？

◆ 北京 幽奇510

70

制作	台湾怡硕科技股份有限公司
发行	电子工业出版社
载体	CD×3
类型	即时战略
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

《工人物语》系列是由德国一家游戏公司Blue Byte制作的。也许是由于德国人具有天生的组织性，所以在制作的游戏中也映射出了这一点：玩家只要对所需进行的事情加以安排，勤劳的工人们就会自动去完成从采集资源、



生产建设到保卫家园的工作，而不需要玩家疯狂地点击鼠标来操控他们的行动，很有组织纪律性。该系列游戏的主题讲述的是，工人们如何在恶劣的条件下建设自己美好的家园。虽说其过程中不免发生与外敌的冲突、战斗，但是这些并不是重点，也没有刻意使用血腥的手法来表现。所以《工人物语》系列虽说是即时战略游戏，但它并没有靠“血与火”来吸引玩家。玩家在《工人物语》的世界里将会体验到建设的喜悦，感受到工人们在繁忙劳碌中透出的祥和。现在就让小曦带大家进入《工人物语Ⅳ（Settlers Ⅳ）》吧。

故事的发生是这样的：《工人物语Ⅳ》世界里有一个具有极强叛逆心理的神Morbus，他的叛逆心驱使他去反抗游戏中至高无上的神HIM。反叛失败后，HIM决定把他流放到宇宙中最恐怖的星球——地球。本来神仙之间的故事与咱们凡人一点关系都没有，不想这个可恶的Morbus被流放到地球之后，居然因为不能忍受自然界中生机盎然的绿色，而想毁灭整个地球植被。不过他毕竟还顾虑到一些神的面子，不好意思亲自出手对付芸芸众生。于是乎，Morbus制造出自己的代理人——黑暗种族来执行他的计划——把地球变成一个荒漠星球。人类为了保护自己的生存环境，被迫开始了艰难的抗争……



游戏中，与Morbus领导的黑暗种族斗争的人类有3个种族：罗马人、玛雅人和维京人。其中，罗马人在3代中出现过，而另外两个则是新添的。虽然说，小曦对于3代中的亚洲人不再出现很是恼火（凭什么拯救地球的时候可以缺少亚洲人呢？），但是对于Blue Byte公司能呕心沥血制作出3个完全不同的种族，极大丰富了游戏可玩性的结果还是非常满意的。这3个种族不仅在建筑风格、服饰穿戴以及特殊作战兵种上有很大的区别，而且在资源采集、武器、魔法和饮料上也各不相同，在游戏中，玩家必须先分别使用3个种族进行“Morbus的威胁”来临之前的准备工作，其实也就是每个种族都将面对一场有17个任务的战役；最后，玩家将领导3大种族对Morbus及他领导的黑暗种族进行最终决战。

黑暗种族将会在游戏世界里大量种植快速扩展并吸收土壤中所有养分的黑暗草，这将



最终使地球变为不毛之地；玩家必须派遣工人们去救活那些荒凉的土地——植树造林，以使地球重新恢复绿色。这样一来，Morbus邪恶力量的源泉“黑暗神庙”将无法再从那些不毛之地上汲取能量，最终将导致神庙被彻底毁灭；而Morbus也将会随之消失在宇宙中，地球的危机将被真正解除。为了做到这一点，玩家在游戏中的第一要务，就是必须有效地利用资源培养出积极干练、功能不同的开拓者和创建并发展矿物、食物、工具与武器制造业，建成一个成功、强大的“社会”，最后玩家才能有足够的实力与黑暗种族抗衡。

游戏一开始，玩家就必须雇用工人去采集





建筑用的木材和石料，进行生产建设。

而进入发展阶段后，玩家就要开始雇用地质学者去勘测铁、煤、硫磺和黄金的位置。对于为自己辛勤工作的工人们，做“老板”的你可不能太抠，必须提供足够的食物保证他们能吃得饱饱的，有力气干活。虽说光吃面包就能使工人们维持工作，但这时的效率却是极低的。要想提高工作效率，肉食自然不可或缺，要是再有口酒，他们就会玩命地替你干活。所以，玩家必须合理地安排收集谷物、鱼、肉类和水的人员，保证能制作出必须的食物。乍一看，上面提到的这些事很难做好，其实，玩家只要看一看工人的补给量，然后稍加调节，电脑就会自动调整“小人”们在各资源生产中的比例，达到最优组合，促进生产的发展。玩家完全不用象在其它即时战略游戏中那样，用鼠标一个个点击改变“农民”的行动，这岂不是简单了很多？



在建设发展之余，玩家还必须做些战争准备，也就是招兵买马啦！《工人物语Ⅳ》和一般的即时战略游戏相比加重了策略成分，玩家必须把重点放在经济建设上，但军事力量依然起着决定胜负的作用。与前几代相比，《工人物语Ⅳ》增添了很多新的作战单位，而且也因此衍生出不少新的攻防战术，使得游戏的趣味性大增。与前代相比，游戏还增添了一个士兵等级选项。你可千万别把它与通过杀敌提高士兵等级的设定混为一谈，在《工人物语Ⅳ》里的士兵等级是在训练（生产）中就已形成。同一兵种一般可分为3个等级，等级越高，战斗力也就越强，可是训练（生产）速度也会相应变慢。看起来，这下玩家好像又要多费脑筋去考虑如何取舍了。其实，说白了这就是增添了几个兵种而已，选出最优搭配不就得了。不过话又说回来，考虑到游戏的AI比起前作得到了极大加强，而且兵种变化增多，玩家还是要多注意情况，加强诸兵种的协同。

至于作战，由于不是玩家自己控制也可以不必多说了。我们要做的只是给这个国家指明一条发展的道路，领导人民建设家园、抵御外敌。

《工人物语Ⅳ》还提供了网络功能，玩家可以通过局域网或Blue Byte的官方服务器进行联机作战，可以选择是“竞争模式”还是“合作模式”进行多人游戏。由于游戏中加入了语音聊天功能，所以在“合作模式”中还可以很方便地进行商讨。

对了，最后小曦还要把《工人物语Ⅳ》中最让人动心的特色告知各位，那就是它的超级震撼画面。在保留该系列游戏一贯充满生机的绿色主色调和幽默的卡通人物造型的基础上，Blue Byte全面提升了画面的质量，只要大家亲自进入《工人物语Ⅳ》看一看就会知道，小曦绝无夸张之语。



◆北京 岳曦

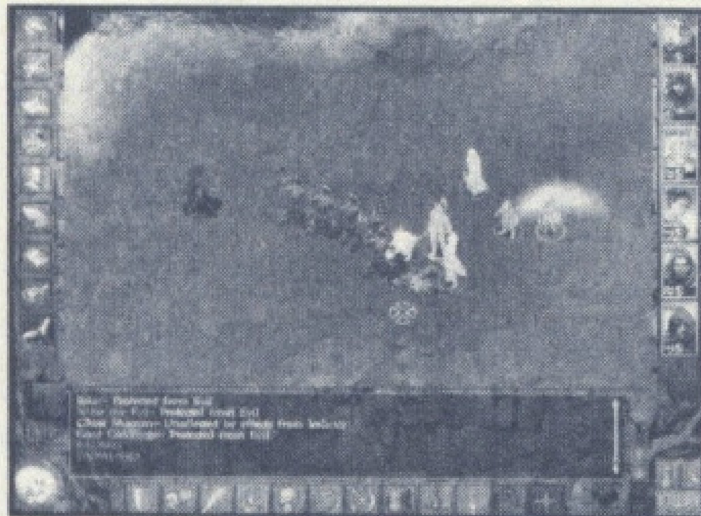
85

制作	Blue Byte
发行	Blue Byte
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



在Kuldahar镇的夜幕中坐着，我轻啜着冰凉的啤酒，在Easthaven恶战中，那个恶心怪物的一幕幕也似乎随着口中滚动的液体在脑海中一遍遍重新飘过。胜利的感觉真好，特别是看到那么多人在我们的保护下重新回到了家园！我的剑已擦拭干净，旁边的同伴在懒散中抑制不住流露出来的烦躁，也许，我们太习惯于击杀怪物的生活了。

木门“嘭”地一声被撞开，刺骨的寒风包裹着一个衣衫褴褛的武士出现在我们眼前。他的头被冰雪染成了白色，手臂看来已冻僵了，双脚僵硬而蹒跚地前移着。整个酒馆刹时安静了，人们的目光落在了我和其他同伴身上。作为著名的英雄，我们总是接下人们处理不了的事情。我站了起来，走向那位老人。他的牙齿在上下碰撞，我同时注意到他的衣服紧紧地贴在身体上，似乎很难扯开。显然，他一直在流血，也许是经过一夜的跋涉，他的整个身体都被冻僵了。当他身体向前倒下时，我正好赶上抱住了他，这才听清楚他用剩余的生命之力在我耳边挤出的微弱嘶哑的几个词：“孤独林……需要……支援”……

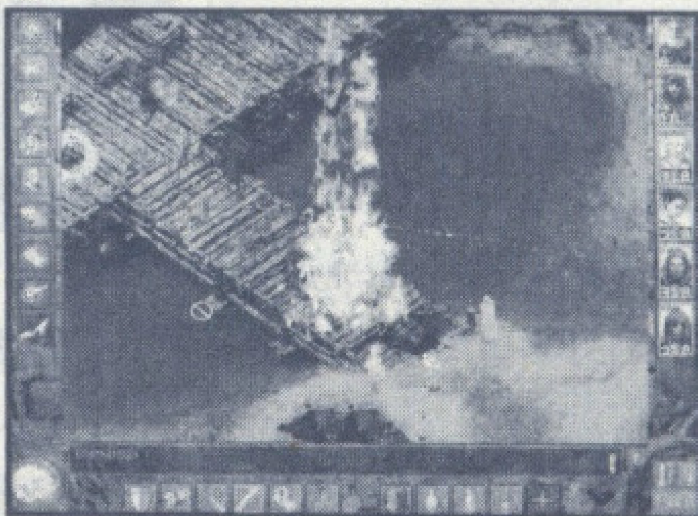


各位勇士，欢迎重新回到冰风谷！这次，诸位将从十镇区的门户——孤独林出发，在冰风谷的冻土地带跋涉穿行。而威胁则来自野蛮人部落。他们自从1351 DR那个秋季进攻十镇区受挫以后，经过多年的酝酿，重新积聚起强大的力量，并有迹象表明他们准备再次对十镇区发动攻势。身为英雄的你，必须阻止战争的发生，并揭示隐藏在战争计划背后的阴谋。

进入游戏后，在设置时最重要的一项是选择好探险队伍。强烈建议从游戏提供的角色中进行选择，即按import按钮，选择职业旁有向右小箭头的角色，他们的等级平均有11级；而如果选择下方没有向右小箭头的角色，则意味着从第一级开始，这样的队伍在战斗中将非常艰难。在队伍职业搭配上，依笔者经验，建议6名成员的职业如下：游侠、战士、战士/牧师（双重职业）、牧师、贼、魔法师，其中最好能有一名矮人。选好后，让我们再次踏上征程吧！

孤独林 Lonelywood

一位身着鹿皮的野蛮人拦住了我们的去路，他自称是Hjollder，野蛮人熊之部落的巫师。某种幻觉告诉他，我们就是他要找的人，以试图阻止即将发生的野蛮人与十镇区之间的战争。在他的恳求下，我们答应前往野蛮人部落的圣堂，劝说首领Wylfdene放弃战争。



●重要地点

Whistling Gallows旅馆：在地图中央，供探险者休整，恢复精力和状态，店主是Kieran Nye。

Golden Lodge修道院：在地图中央，供探险者疗伤、解除诅咒或带回阵亡的同伴使之复活，主持是Quinn Silverfinger。

●促成Dunn一家和睦

在村井边，小女孩Hailee Dunn呼救，请你到她家里拿绳子以拉起掉到井里的弟弟。然而无论是你在地图北面见到她父亲Tybald Dunn还是在旅馆见到她母亲Ambere Dunn，都发现这个小女孩跟你开了个小玩笑——她根本没有弟弟！交谈之下，了解了这个家庭的情况：他们希望离开这个地方到南方去，但父亲没找到合适的就业机会，而母亲则在旅馆里向南来北往的男人献媚，女儿因母亲不回家而老呆在外面，整个家庭即将崩溃。你首先训斥Ambere Dunn的不道德行为，促其回家，再将消息告诉小女孩，她也回家了。但要真正解决问题，需

从修道院主持Quinn Silverfinger处获悉一个商队需要人手以南下旅行，将这一消息带给这个家庭，他们才会全都高兴起来。

●了解野蛮人营地的位置

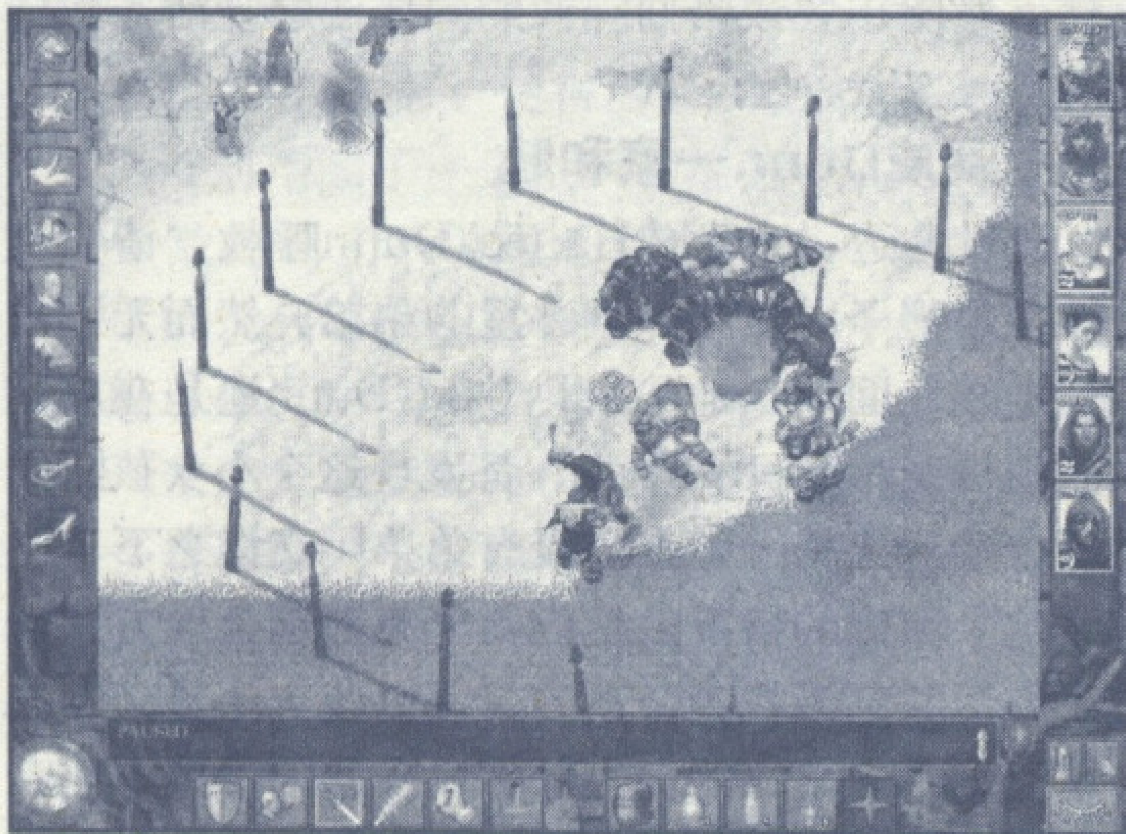
孤独林中有3个人知道野蛮人营地的位置，他们各有一番故事，尤其是矮人武士奋勇从野蛮人营地中杀出、跌落悬崖却大难不死的事迹，令人印象深刻。这3个人的所在地分别是：流浪者Emmerich Hawk：在他的家里（地图东南）；出租马匹者Rawleigh Gallaway：在马棚（地图南部）；矮人武士Roald Tunnelfist：在旅馆（地图中央）。

●Kieran Nye的真正身份

旅馆老板Kieran Nye并不像他所表现的那样，而是隐藏着一段从未示人的经历。在帮助促成Dunn一家和睦后，Hailee Dunn告知曾碰巧从旅馆外的大树上看到Kieran Nye消失在自己房间里的镜子后面。与Kieran Nye谈及这点，了解他身份、经历和原因，他曾是一个魔法师组织的成员，厌倦了狂热的升级而逃了出来，跑到这片冰天雪地中躲避该组织的追捕。之后他会向你出售一些挺好的个人物品，其中药剂箱、卷轴夹、宝石袋这几件东东可供存放相应的物品，节省行囊空间。

●午夜狼人

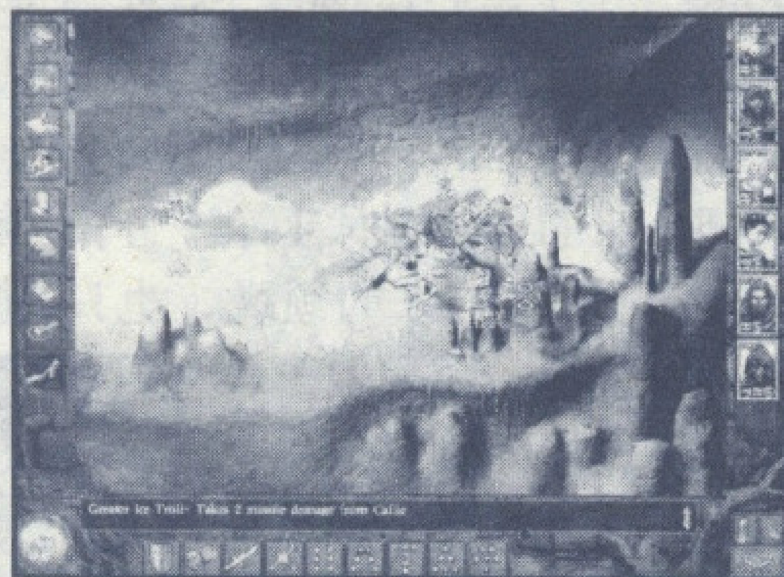
Digby、Dolan和Doogal三兄弟（地图西北）来到孤独林后，为Gallaways的商贩设陷阱捕杀动物。他们的行为与以森林守护者自居的流浪者Emmerich Hawk（地图东南）的信仰相冲突，经



常遭到后者的干涉。与Emmerich Hawk交谈，他会讲述3天前白狼袭击他的事情，他出售弓箭类武器及弹药。在探险地点与孤独林的经常性往返中，夜晚有可能遇上一个狼人的攻击，击败他后，他变回一只白狼逃走。去找Digby三兄弟，却只剩下一个人了，原来另两位已经被经常在黑夜里出现的狼人咬死了。再找Emmerich Hawk，证实就是他在夜晚变成了狼人，而他自己只觉得是在梦游。与旅馆老板Kieran Nye谈及此事，他会给你一条项链。将它转交给Emmerich Hawk，只要他戴着这根项链，就不再会变为狼人了。

●暗杀阴谋

议员Baldemar Thurlow住在地图北面，是十镇委员会的议员。他讲述了野蛮人的威胁，并说起委员会曾派一人去野蛮人那儿商谈，却再也没有回来。当你到达野蛮人营地后，将从Wylfdene处了解到那个使者其实是个刺客，他们对此很愤怒。回来找Baldemar Thurlow验证此事，得知他也是被其他几个委员逼的，充当联络员的角色，说服Baldemar Thurlow同意在下一次十镇委员会全体会议上揭发此事，以洗脱罪恶。



●通往死亡岛

从野蛮人营地回来后，Young Ned将应你的要求驾船送探险队伍去死亡岛（Burial Isle）。

●野蛮人营地

经过16小时的跋涉，来到野蛮人营地（Barbarian Camp）。本以为有场恶战，出乎意料的是，他们同意让你去见其首领Wylfdene。在Hengorot圣堂，你试图说服Wylfdene不要与十镇开战，结果被他驳得无话可说。当Wylfdene宣布你与前几天来的人一样是来行刺他的时时侯，Hjollder挺身而出，讲述了他的幻觉将你带到这儿来的经过。但他的幻觉是如此的不清晰，以至没能取得Wylfdene的信任而被放逐到死亡岛。在被押出营外执行死刑前，你利用一个逻辑陷阱蒙过了小头目Angaar，获得了自由，并从他口中了解到被放逐到死亡岛的含义——不是饿死就是冻死。因此，必须赶快去死亡岛援救Hjollder。

死亡岛 Burial Isle

与死亡岛越来越近了，死亡的气息扑面而来，从鼻子到肠胃都觉着恶心。即使是习惯这一带情形

的Young Ned也转过脸，凝视着孤独林码头所在的方位。我想他是否也在思量自己是否还能回到那儿。随着船靠码头，已整好装束的队伍陆续下到岸上。簌簌寒风漫雪，隐约间传来主宰着这片荒凉寒冷之岛的幽灵们的呼嚎……

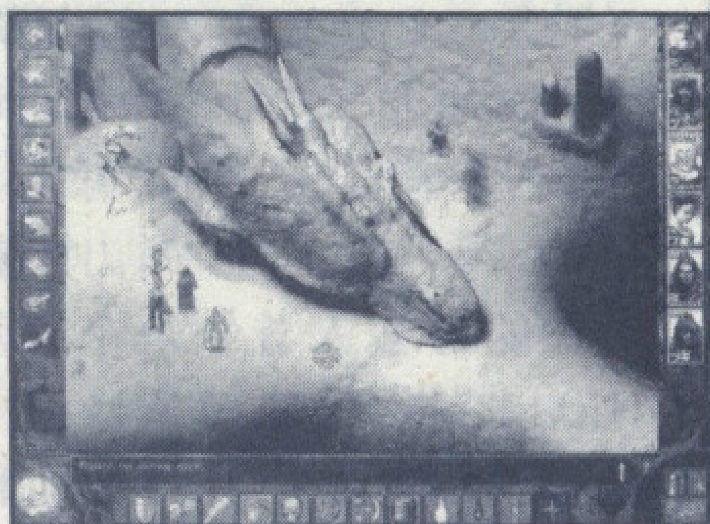
从地图东南登陆，岛屿不大。Hjollder在地图东北的另一小岛上，从死亡岛无法直接去他那儿，须经过岛下的地下通道。不要低估岛上任何一种怪物的战斗力，战斗从第一场起就不轻松。通常是Barrow Wight和粗壮的溺死鬼冲上来，幽灵巫师在后面施法。作战前派贼隐身探路，选好作战地形，主旨是尽量排除敌人将队伍包围的可能性。由贼放箭引敌，魔法师在敌人的必经之路上施展毒云术、蛛网术之类的大面积影响类法术，冲过来的敌人必受其影响。作战时以游侠和两武士在前面顶着，后排的贼不断放箭、牧师施展疗伤和祝福性法术、魔法师施展打击性法术。这一套“组合拳”是从《博德之门》就一直适用至今的经典战术。不同的是，这儿更强调武士的重要性，由于敌人的速度快且血长，弓箭类武器的作用明显降低。对于幽灵巫师的恐惧心理类法术，以第2层的resist fear或第4层的emotion: courage对付即可。



用以上方法引诱一批批怪物并消灭它们。受伤是在所难免的，必要时乘船回孤独林休整。在岛上有两个地方的战斗特别值得一提，一是地图东北的乱石阵，一头北极熊竟然能开口说话，它要求你离开死亡岛，在被拒绝后它召唤出多个狼精灵和黑熊精灵，而它自己的作战能力更强，对魔法的抵抗力也很强。在与北极熊精灵开战前要做好充分准备和休整，引发战斗后别吝啬高级箭矢、法术、疗伤药剂的使用，还要不断地召唤怪物和元素出来助战，以复活术复活阵亡的队员；另一个苦战的地方是地图西面的木桥及码头，聚集着多个幽灵巫师和皮粗肉厚的溺死鬼。

地下通道
Underground Passage

虽然并不需要完全扫清死亡岛上的敌人，不过可把它视为进入地下通道前的战斗热身。岛上有多个通往地下通道的入口，探索那儿有两个目标：一是找到通往Hjollder所在小岛的出口，它在地下通道的西北角；另一个是找到Wylfdene的种族徽章，它在地图西南角。敌人中新增了Wailing Virgins，相当于10级左右的魔法师，通常给朝你冲过来的怪物施展祝福性的魔法，而且相当狡猾，在遭箭矢或魔法攻击时会往后退。它还有几种大面积杀伤性法术，作战因此更为艰苦，回孤独林的次数也增多了。



西南角一带敌人众多，要到那儿，无论是从其上方的通道还是其东面的台阶，都将先遭到顽强的阻击，这时必须先回镇休整，因为守护着Wylfdene种族徽章的是以Mebdinga为首的数个Wailing Virgins。Mebdinga相当厉害，能施展一击必杀的法术，队员的阵亡几乎是不可避免的。让队伍及召唤来的生物快速冲上去，主要目标是围住Mebdinga，并分别派一人缠住其他敌人。这样做的目的是尽可能打断他们魔法的施展，虽然并不能完全做到这一点；魔法师则以魔法箭这样的低等级快速法术来贯彻这一意图，并不断召唤生物。打败守护者后从棺材里拿到Wylfdene的种族徽章，治疗或复活队员。

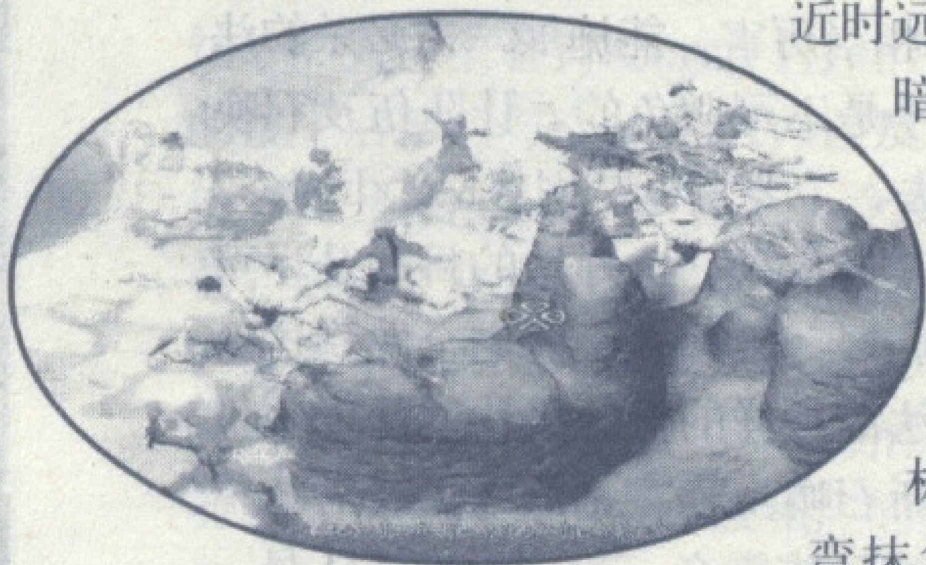
探索过程中在角落里能捡到许多好东东，不过先得派贼侦察并解除附在其上面的机关陷阱。在地图东北将遇上一个有趣的角色Vexing Thoughts，他装备着一副邪恶的好盔甲，在与他交谈时要特别小心，不能答应跟随他或者让他跟随你，无论哪种方式都没有好事轮到你。对付他的方法是，从孤独林旅馆老板Kieran Nye处购买一法术卷轴Contact Other Plane，在他面前施展，了解到他的真名是Chalimandren。再与他交谈，说出他的真名，以证实你有资格穿那副盔甲，穿上后你才不会死亡。这是一副很好的盔甲：防寒能力100%、耐力+2、火雨术、盔甲等级1，不要错过啊！



从地下通道东北角的台阶上去，见到Hjollder。虽然你费了这么大劲才找到他，可他并不领情，拒绝离开，但要求你寻找Wylfdene的种族徽章（Tribal Insignia），以判断现在的Wylfdene是否是真Wylfdene转世。如果此时手上还没有这东西，则到地下通道的西南角去夺取。将它交给Hjollder，他立刻判断出该徽章是赝品，这就说明现在的野蛮人首领是个冒用神灵名义的家伙。Hjollder指引你去霜雾峰寻找一位先知，以判断假Wylfdene的真实身份，他则秘密潜回野蛮人营地，等你查明情况后一起揭穿假Wylfdene的真面目。回孤独林，由其东面前往霜雾峰。

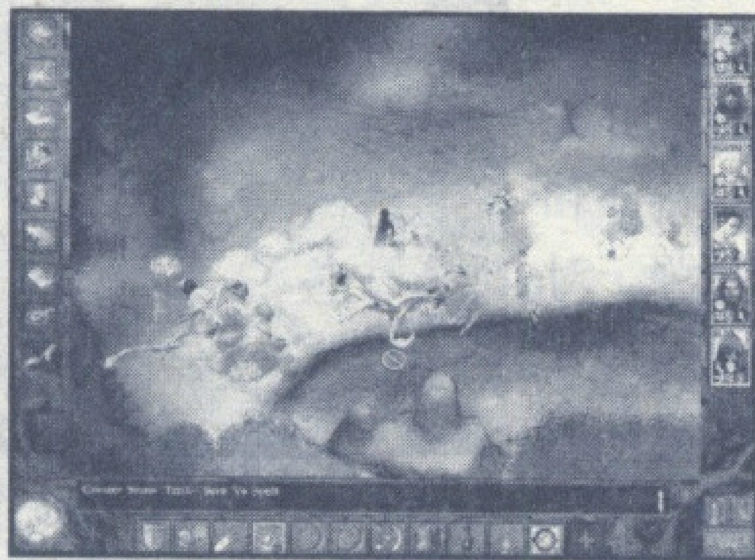
霜雾峰 Gloomfrost

走在霜雾峰的崎岖山路上，我们都把头、脸紧紧地裹在兜帽中。刺骨的寒风尖啸着一遍又一遍地划过我们的躯体，怪物的咆哮声在山谷中回荡，时近时远，漫天的雪花令黑暗也变得朦胧起来。



先知到底隐居在哪个洞穴里呢？

这是一片蜿蜒的雪山之路，目标是从地图东南拐弯抹角抵达地图西北的洞穴入口。沿途的敌人包括冬狼、北极熊、冰蜥蜴、雪人、雪山野人（Snow Trolls）和丛林巨人（Frost Giants）。它们一般都在靠近时喷寒气，可将人冻僵一会儿。另一共同特点是它们都害怕火系伤害，无论是火焰箭还是火系法术，对它们的打击效果都非常好，酸性打击效果也不错。因此在引敌作战前，除了施放通常的祝福术、抵御邪恶术、祈祷术外，还要给前线的几名武士施以Resist Fire/Cold术，以降低怪物的寒气和己方火系魔法的波及对他们造成的伤害。雪山野人在重伤时会倒在地上“冬眠”，任何武器攻击都无效，但以火系魔法可了结它；丛林巨人体形庞大，手持巨锤，初见让人吓一跳，不过击败它们并不是难事。途中可找到Tiernon Denthelm's Shield，是一面很好的盾牌，它与下一场景中的一个NPC有关。行进中，雪山峭壁上偶尔会出现一只硕大的眼睛张望一下，难道有人在监视我们的行踪？



从雪山西北进入冰洞中，始于它的西北角，蜿蜒至其东北角找到出口。这儿的岩壁和道路都披着厚厚的一层冰，晶莹剔透，景色极美，如果开发为



旅游景点的话，相信……没人敢来，呵呵，因为时不时有蜘蛛爬虫似的怪物（Remorhaz）在冰洞中爬进爬出。这些巨大丑陋的爬虫攻击力很强，常常三四个在一起。它们与雪山中的怪物一样，也怕火系攻击。杀死每个Remorhaz可得10 000点经验，此区大约有15-20个。

在东北角出口附近，发现一瞎眼矮人Tiernon Denthelm居然长期在此生活！让队伍中的矮人成员与他交谈，了解他的故事。原来他是闻名于世的矮人英雄，传闻他已失踪，没想到一直在这里隐居。他能在很多方面提供帮助，最重要的一点是告知先知隐藏在下一洞穴的一扇魔法镜子后面，只有用他造出的冰镜（Ice Mirror）反射冰洞中的光到魔法镜子上面，才能打开魔法镜见到先知。除了帮你做一面冰镜外，他还能修理你在雪山捡到的那面盾牌，提高其附属能力。另外，还可以请他打制一件+4属性的武器，你可以从6种武器中选一样，按次序分别是战锤（如果不是矮人对话，无此项选择）、双手剑、长剑、钉头杖、匕首、戟。他还出售许多很好的装备，在财力范围内选择一两件吧。

经过Tiernon Denthelm的居所进入下一冰洞区，拦截你的是冰元素（Ice Golems）和机关陷阱。冰元素近身攻击力更强，且很多魔法对它无效（火系法术除外）。战法与上一洞穴并没有什么不同，只是在前进时小心陷阱，让贼开启侦察陷阱特技。途中冰壁上会突然出现各种不同面容的脸，令寒气逼人的冰洞更增添了一分恐怖气息。绕到地图东南，一只大

爬虫呆在一坑里，轻松射杀它后，让魔法师准备两个传送门法术，到坑中取得一条很好的项链。行至地图东北，由于你身上带着冰镜，魔镜之门自动爆裂，进去与先知交谈。

先知已预见到你的来临，而这意味着她死期将至。礼貌地就所有问题和她讨论，获悉许多宝贵的信息，得知如今野蛮人的首领Wylfdene是一条母龙王的化身，她因爱上一个男人却被抛弃并失去生命而意图以战争进行报复。先知给你一面镜子，以便你能揭穿Wylfdene的真相。之后她将你传送至雪山入口，返回孤独林休整。

再次前往野蛮人营地，傻头目Angaar仍然站在寨门口，对你的再次光临非常惊讶，甚至有些“仰慕”，所以你毫不费劲就进去见到了Wylfdene。与Wylfdene交谈间，用激将法引其答应对着你给他的魔镜照一照，此举毫不留情地揭示出它的真面目——母龙Lcasaracht！当Wylfdene目瞪口呆之时，先知也驾临现场，用自己的生命逼走了母龙。野蛮人阵营分裂为龙之部落与鹿之部落、熊之部落对立的混战局面。帮忙消灭龙之部落的武士，出圣堂，在地图中央的广场上继续上演着激烈的内战。由于有众多野蛮人的支援，完全清除敌人并不困难。在四周的木桶里可收集到数件好装备。休息好后，到寨门口见Hjollder。他推断出母龙逃逸的地方，并派一队武士驾船送你前往那里——浮冰海。不过不要马上答应他，先回孤独林作做充分的准备，因为此行将是游戏的最后一段旅程。

孤独林

Lonelywood

变卖装备，买光镇上的疗伤药和箭矢，此时将碰上两件事情：

●信守诺言

照常在旅馆睡一晚，出门遇上魔法师在寻找一个朋友，显然是指旅馆老板Kieran Nye。由于曾答应不泄露他的秘密，因此拒绝透露，结果一言不合打了起来。没想到这帮家伙很强，两名魔法师都能施展第9层法术，两名雇佣武士的攻击力也很厉害，因此在出旅馆前要先施展一些祝福性的法术。作战中召唤出怪物纠缠住那两名魔法师，让他们不能轻松施法。击败他们后，可捡到很多好装备，捡起来鉴定后卖掉可是一笔巨款哦。进旅馆将消息告诉Kieran Nye，获得丰厚的经验点。

●杀手Purvis

去见议员Baldemar Thurlow，却见他倒在地上，而杀死他的竟然是那个默默挖坑的Purvis！原来他才是十镇委员会派去暗杀Wylfdene的刺客，却因这位愚蠢的议员的错误使野蛮人营地的防守大大增强，令他无从下手。现在Wylfdene已死，他只有杀了这位议员和你，才能宣称是他杀了Wylfdene而获得赏金！离开议员家，在门外击败Purvis。他虽然棘手，但毕竟只有一个人。

浮冰海

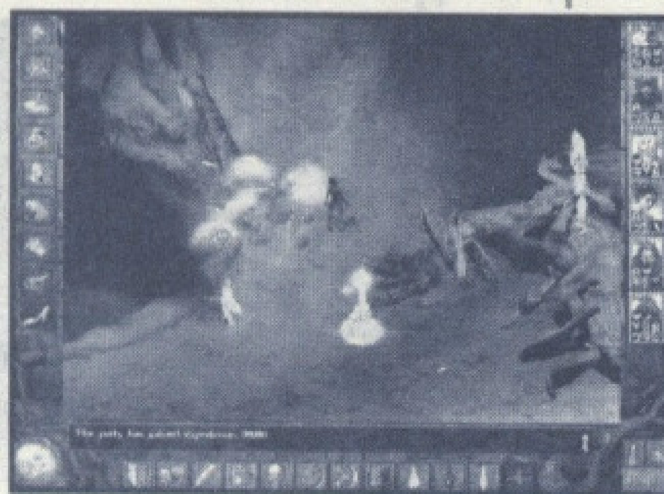
Sea of Fallen Ice

乘船穿过浮冰海，抵达巨龙岛。在杀死母龙之前，没有机会回孤独林，但可在野蛮人的临时营地里睡觉，头目Jorn会在你征战回来后自动给队伍疗伤。如果觉得打不过岛上的怪物，可将它们引到这儿来，众野蛮人武士将施以援手。不过并不推荐这么做，因为以后的旅途更为艰险，你必须适应如何与蜂拥而来的怪物作战。岛上怪物较霜雾峰上的更为高级了，而最头疼的是它们常常十几、二十几的冲过来，并以丁字形卡在出营地不远的狭窄路口上。正确的战术是：施展抵御邪恶术、祝福术、力量术、祈祷术等法术后，由贼隐身探路、诱敌，把握好时机，让魔法师的蛛网术、毒云术正好在贼跑过预定施放区域后发出魔法，牧师召唤骷髅顶在前面。当怪物们被蛛网、毒云、骷髅挡住时，火球术、酸雨术正好大显身手。注意施放地点的选择，别伤及探险队员。对少数冲过来的怪物，顶在前面的3名武士可轻松摆平它们。用此方法引诱一批又一批怪物前来受死。在岛东南一帆船残骸里藏着一件很好的魔法袍。到岛的最北面，试图开门时，守卫在旁的两个冰元素发动攻击，击败它们后进入洞穴内。

一共要下3层洞穴才能抵达龙之王后Lcasaracht的巢穴，每进一层都将遭到众多怪物的攻击，只有

按前述使用大面积影响性的法术才能抵挡得住。希望你的队员的防寒能力不错，否则可有苦头吃了，许多怪物的攻击都带寒系伤害，比如第一层的Berg Yeti靠近后喷出数尺远的寒气，第二层的水元素吐寒系能量球，骷髅类的Cold Bones和Frozen Bone施展爆炸性的冰球术，且死亡时也爆裂出寒流。对付水元素的方法是，一队员吸引其注意力并不断移动，躲避攻击，其他人用箭矢射杀它。洞穴内的通道蜿蜒曲折，不难找到适合卡位作战的地点。在第二层的尽头，遇上一个奇怪的家伙Xactile，他可提供疗伤服务，并警告说龙之王后Lcasaracht非常危险。从其身后的骨骸通道下至第三层。

第三层里陷阱密布，不可冒然探索，让贼开启探索陷阱特技，解除各房间门口的机关陷阱。几个冰元素守在通道上，暂时别招惹它们，先耐心地扫清这边5间房里的敌人。之后摆好阵势，队伍守在一间房的门口，另召唤出骷髅等援手。以魔法箭打击冰元素引发战斗，你将迎接敌人数目最为庞大的一次冲击！挺过这一战后，一面侦察陷阱，一面引诱敌人加以消灭。击毙了怪物王子后，从其尸体上拿到进入Lcasaracht巢穴的钥匙。切记要击碎这儿一个圆球似的白色东西，它是Lcasaracht复活的装置，否则即使你击败了Lcasaracht，它也能通过这个装置重生。在进去前，先回营地休整，给武士多备疗伤药瓶，调整魔法师和牧师要记忆的魔法。来到门口，施展抵御邪恶术，不用浪费祝福性法术，因为Lcasaracht在开战后将以Dispel Magic消除队员身上的法术。



决战巨龙

一番简短的对话让你了解了Lcasaracht的想法，最后的决战很快就开始了。Lcasaracht体形庞大，让人无法看见在前线搏击的队员。它先施法解除整个队员身上的祝福性法术（抵御邪恶术不受影响），然后信步走来，口里吐Flame Strike，爪子和翅膀都是强有力的攻击武器。前线队员不能后退，因为回旋余地本就不大，站在原地等它及后面的怪物过来。思路是以两名武士对抗巨龙，当有人重伤时稍微后退，让牧师疗伤或吃瓶药，这样仍有一人牵制着巨龙，不至于任由它逼近魔法师和射箭的贼。第三名武士负责抵挡其余的怪物，它们虽多，但在蛛网、毒雾、藤蔓的阻拦下并不会一齐冲过来，何况还有骷髅、Goblin等召唤来的生物的支援。贼使用Goblin Arrow，每击中一箭就可召唤出一个Goblin，分散敌人的注意力；牧师先召唤骷髅，然后施展各类大范围效果的祝福性法术；魔法师则朝龙身后施放蛛网术、Cloud Kill、Death Fog、酸雨术、火球术，间或施展加速术、Emotion: Courage等祝福性法术。

战斗非常紧张，龙的攻击力极强，后面涌来的怪物也是源源不断，有的甚至隐了



形。当感觉顶不住时，队伍在Haste术的帮助下后撤一小段距离，一边召唤生物在前面顶住，一面疗伤，魔法师则重复施展那些大范围效果的法术。从初始位置大概可后撤两次，就再也没有余地了，这就是刚开始不能后撤的原因。巨龙在猛攻之下终于不支，摇摇晃晃在往回走的途中倒下，灵魂凝结到一颗宝石中。没有了巨龙，余下的怪物已不足惧。消灭残敌，给受伤队员疗伤。巨龙灵石仍在召唤怪物，但已构不成多大的威胁了。队伍绕过毒雾区，攻击灵石。灵石的魔法能力极强，五花八门，几名武士轮流上去砍它，遏制其法术的施展，牧师给退下来的伤者治疗，直至将它击碎。从此，整个世界……清净了吗？

▲ 湖南 天弈

89

制作	Black Isle
发行	Interplay
载体	CD×1
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

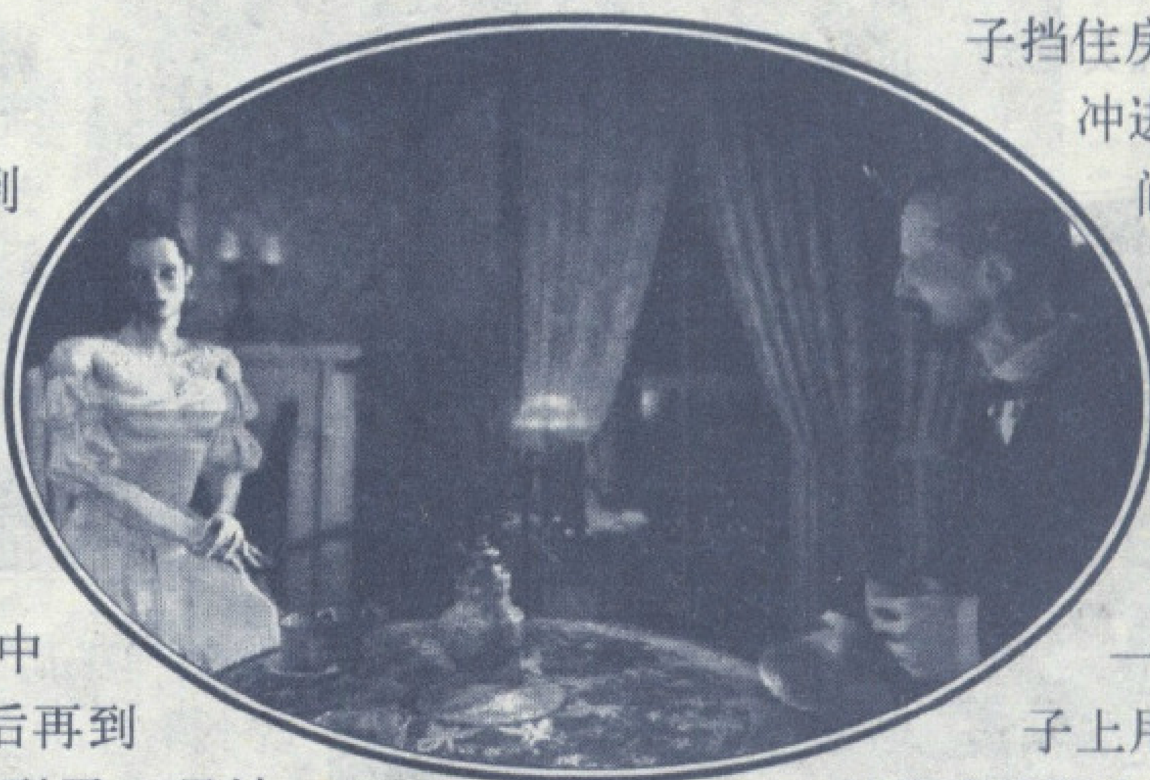




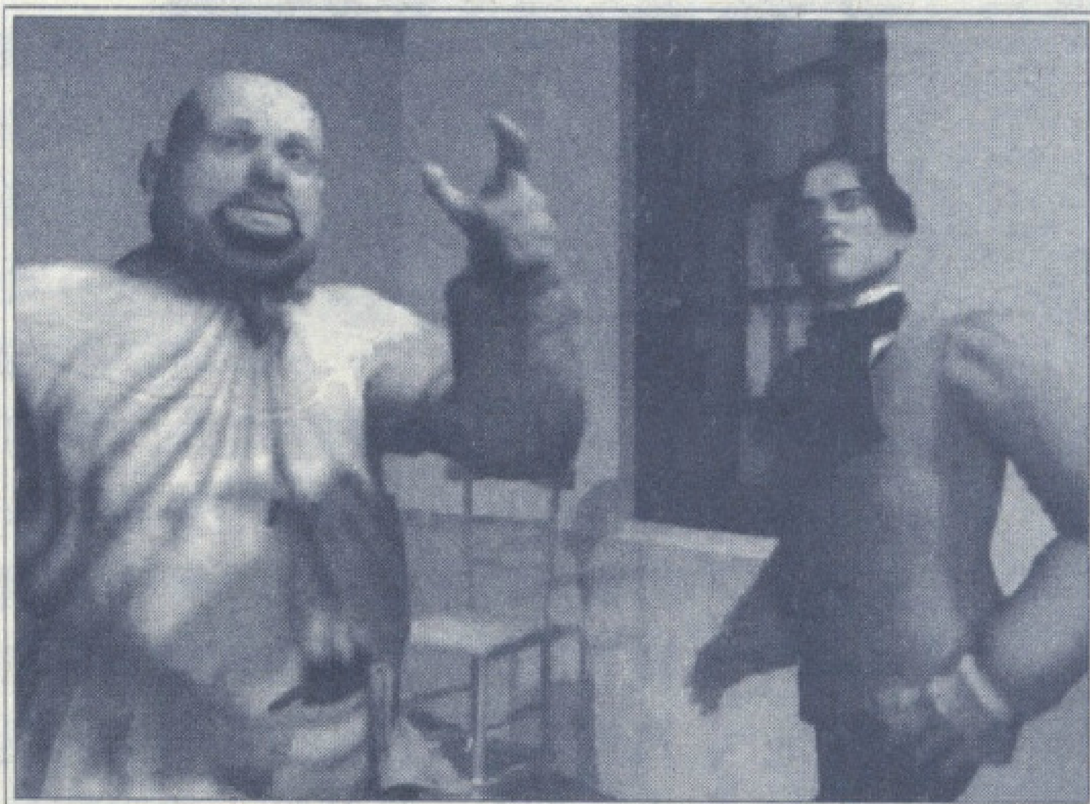
第二部 最后的祭坛

德古拉的老宅

一周以后，乔纳森来到了德古拉伯爵在卡法克斯的老宅，或许可以在这里调查出德古拉的线索吧。由别墅的正门口往右转，走到墙根处的树丛前，拨开树丛，在后面墙上浮雕壁画的中央找到一枚装饰图章，然后再到别墅右边的树下调查，找到了一只油壶。走到别墅门左边找到一个空空的水池，同样在壁上浮雕画上找到一枚装饰图章。



用身上的钥匙打开门进入别墅，上2楼进入第一个房间，打开门边书桌的抽屉找到一把异形钥匙（圆筒状）、一本日记和一个指南针，在日记下面还可以拿到一根白色蜡烛。转身到后面的柜子上打开一个圆形盒子，从里面拿到一枚硬币和几张乐谱，在下面还有一盒火柴。调查柜子上方墙壁的相片，在它的后面找到一张小纸片。走到一边打开墙角的木箱，从里面拿到一个望远镜和一个铜烛台。走到屋门右侧围屏内，这里的光线相当昏暗，将烛台放到桌上，再将道具栏里的那根蜡烛用火柴点燃，将燃着的蜡烛插到烛台上就可以看清周围的环境了。在墙上的挂钩上找到一把里间的钥匙后，退出围屏用钥匙打开里间的门进去，在里面的门上找到一具尸体。调查他挂在胸前的牌子并弄开它，在后面拿到一把钥匙，这时身后传来怪物的叫声。迅速打开道具栏，给手枪装上子弹，然后朝着尸体后面的房门射击。进到第3间屋子，转身用门左的柜子挡住房门，否则那只怪物会马上冲进来。接下来要想办法从这间屋子出去，先走到壁炉前拿起一把椅子，将它放到射进阳光的圆窗下面，回身调查那个壁炉，可以从里面的壁画上取到第3枚图章。在壁画的右边找到一只铁钩，站到圆窗下的椅子上用铁钩弄开窗子上的木板，让强烈的阳光照进屋子。走到屋门的右侧找到一面大镜子，将它搬到屋子的中央，阳光经过镜子的反射正好投到房门口，最后将门后的柜子移开，那只怪物闯了进来，强烈的阳光照射在它身上，将它强悍的躯体消弭无形。



在门右边拿起第2面镜子，一直走到最初进入的房间中央（不要往两边走，否则第2只怪物会杀出来），手里拿出镜子调查脚下的地毯并将它放到地上，这时第2只怪物也被反射的阳光杀死了。出门回到大厅2层走廊，在这里发现还有3只怪物，快速跑到左边，这时屏幕上出现了时间槽，赶紧转身奔向屋顶的吊灯，吊灯上的水晶链摆动起来，那3只怪物便被投射的光线全部杀死了。而后跳落地面，由大厅门口往右转（楼梯的左侧通道），找到地下室的门，用铁钩破开木门，进去可以看到地下室还有另一出口，右边的门目前还打不开。往一边找到一堆木箱，将箱子搬动一次，可在地上拾到钢丝钳，再移动左边的箱子，从墙上找到浮雕壁画，拿到第4枚图章。

下水道

退出地下室来到庭院，在水池前找到一个方形的铁箱子，那是水池的注水装置。先调查一下箱子的上盖，用钢丝钳剪断右下的铁键，再用油壶往右上的折叶上注一点油，这样铁栅板就可以打开了。这时可以看到下面的面板上有6个圆形的凹印，先将在像框后面拿到的纸片放上去，再将4枚图章放到4个凹印里，对应关系是手指天空的人头像放到左上边，身着陶器的侧身人像放到正上边，往右挥掌的人像放到左下边，最后一枚放到右下边，然后拨动图章下边的转轮变化它的箭头方向：左上=上、正上=下，左下=上（中间有横杠），右下=下（中间有横杠），完成后会听到机关响动，接着转动铁箱侧面的转轮将水池注满清水。



回到别墅的地下室，由里面的另一道铁门来到地下水道，往左边一路走过去，由墙上的梯子爬到精神病院。敲门后，医生的助手比尔将乔纳森迎了进去，在里间他见到了斯沃德医生和正在接受治疗的妻子米娜。经过一段谈话后，医生决定让乔纳森前往海格特墓地展开调查。回到外间，绕到桌子的后面找到一个小门，用医生给的钥匙打开它进入下水道。



在下水道往前走一屏，然后右转，前行一步调查右边墙壁拿到绳索。继续往前走过3屏，在右边的地上拾到一只破阀门，走到尽头是一个水池，水池的另一边是一个长梯，将身上的绳子和阀门组合到一起扔向梯子，梯子会被打倒，搭在了水池上面。由梯子走过水池，在地上找到一只工具箱，打开它拿到一个板手。返回到拾阀门的地方，调查水管上的大阀门并用扳手得到一个大阀门。回到水池上的梯子中间，往右边调查那根水管，将大阀门安上去转动它，下面水池里的水便被排干了。回到有工具箱的那边收起梯子并将它放到水池里。下去后收起梯子，穿过低矮的水平管道到另一端，靠墙壁放好梯子爬到上面，抬头看到头顶有一个圆形的铁盖，用手枪打开它，爬出去便是海格特墓地了。

海格特墓地

在墓地里转一圈，在墙上找到一个梯子，上面的锁可以用在别墅里那具尸体上找到的钥匙打开，



拿到梯子后转到墓园的一个角落找到一个塔样的建筑，注意上面有两个野兽雕像。将梯子放在上面，爬到顶端，从上面的一只箱子里找到一个十字架和一个木楔。从梯子爬下去，突然遇到一只吸血鬼，用身上的十字架吓跑他，再用一块石碑将他压在下面，到墓地里使用那个木楔钉死他，调查一下衣物可得到一只怀表和一个记事本。阅读记事本，得知6点钟时在墓园的西北方会有事情发生。这时回到街道上，由梯子爬到塔顶，用指南针对准月亮的方向，可以找到西北的方向（NW）。然后掏出吸血鬼身上的那只怀表对这个方向看一下时间，等到了6点钟，再用那个单筒望远镜看过去，可以看到吸血鬼王德古拉回到墓穴里的情形。这时由梯子回到街道上，在墓地找到那个石像，调查石像并按它的眼睛。刚想进入墓穴，忽然听到石像们发出奇怪的声音，乔纳森身体摇摇晃晃地倒卧在冰冷的石街上。当醒来时已是早晨，乔纳森发觉情形不妙，连忙由下水道返回到精神病院。

精神病院

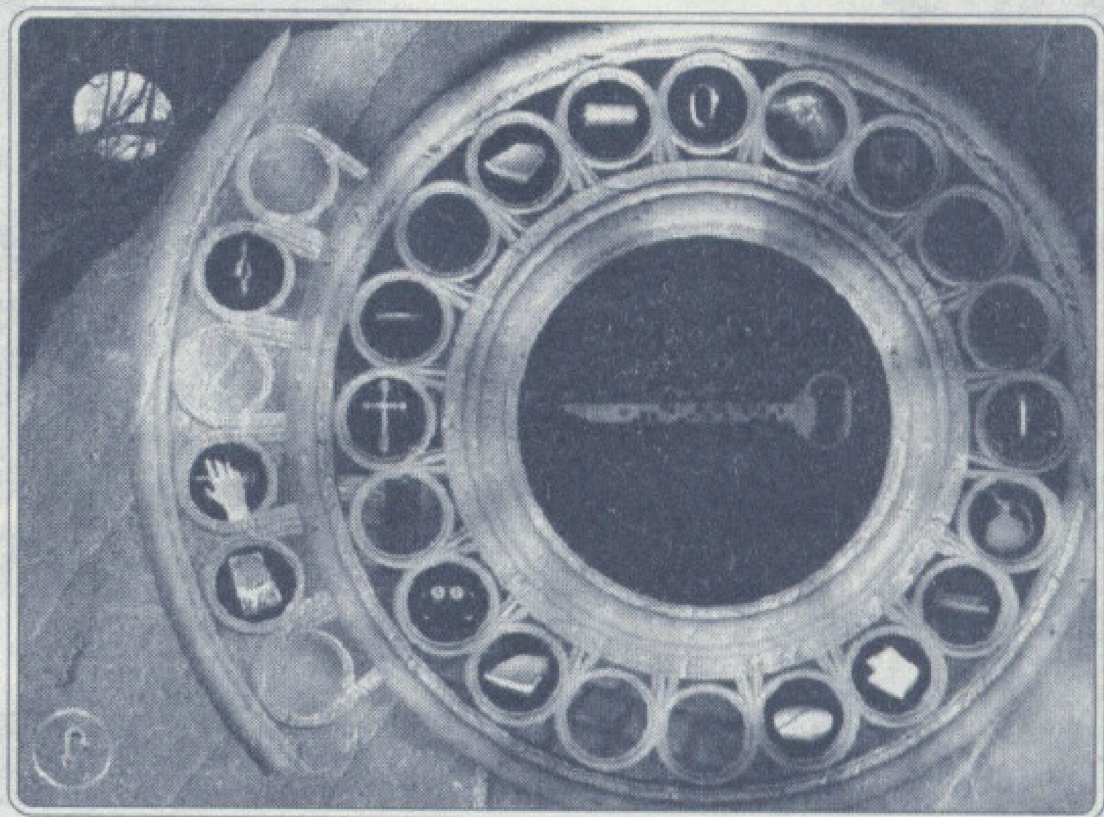
进入斯沃德医生的房间，先绕到左边桌子的后面，拉开左边的抽屉拿到一只听诊器，然后绕到窗前调查地面，找到一枚戒指。调查壁炉上方的油画并移开它，在后面看到了保险箱，在面板上共有4个旋钮，调查每一个并将听诊器放到左下方转动旋钮，听到响声停止转动。将4个旋钮调整好后用拉手打开铁门，从里面上格的档案本上拿到一个隔离间的钥匙，从中间一格拿到绿瓶子、绿色封皮的本子、照片底片和录音磁筒，从下面一格可拿到龙形戒指。回到办公桌后调查左边的留声机，将身上的磁筒放到上面听到一段谈话录音。播放到中途它会停下来，然后让它继续播放可听到重要信息。离开办公室来到外间，推开右边的门，进去可听到空中飘荡着的怪异尖叫声、呆笑声，阴森而恐怖，这里就是精神病院的病房区。下楼梯来到大厅一层，从中央的桌子上拾起一颗糖块，将它与身上的火柴组合再放到桌子上，可以捉到一只苍蝇。从另一侧上阶梯来到门上的小窗前观察隔离间里的霍普金斯，然后用保险箱里拿到的钥匙打开门进去，将火柴上的苍蝇送给他吃掉会展开一段对话，他会告知猎鬼枪的做法和指环的信息。出门在尽头的房间里遇到了变成吸血鬼的助手比尔，先用十字架将他打昏在轮椅上，再次猛击他的脑袋彻底解决掉他，然后调查他的衣服可找到一把钥匙。回到大厅走到桌子前，用钥匙打开抽屉可找到一支注射器。回到房间里给比尔抽血，再打开墙边的柜子，将比尔的血和绿瓶子里的溶液全都倒到大烧瓶里面，然后将绿瓶子放到烧瓶口处，这时屏幕右侧会出现温度表，在酒精炉左右会出现“+”、“-”号，使用“+”号持续升温，当升到35度时按下“-”号，这样杀鬼液就制成了。拿回绿瓶子后将它与手枪组合得到猎鬼枪，回到外面的隔离间继续与霍普金斯对话，用那枚龙形戒指可换到一副眼镜。然后回到斯沃德医生的办公桌前接电话，是德古拉打来的，听完电话后回到隔离间去找霍普金斯和比尔，发现他们都消失了。在原来比尔的椅子处找到了一个地道入口，由此跳下来到地下通道。



下水道里的密码门

在下水道的某处使用眼镜，可以进入吸血鬼的视野。在地上发现了一串银色的脚印，跟踪到一个大厅的天桥上。在左边发现一个电控箱，将左边的电闸推上去，这时那个吸血鬼比尔在身后出现了。先戴上眼镜可看到他心脏的位置有红色血液，用手枪瞄准那里开枪就可以将他击毙。

越过那个电控箱继续前行进入一端的水道，在右边看到一道铁门，左侧是一个密码开关，打开面板，里面露出操作界面，上方是6个白格，下边有两个圆形图案。先将那把圆筒状的钥匙插到左下边的钥匙孔里，上方的白格上就会出现一串数字或空格，顺序为：2、空格、空格、1、3、4。打开道具栏可以在外围圆圈里找到一件新物品——钥芯，用它和红皮笔记本组合再使用眼镜看上去，可在右边看到6列数字，记下缺口处的数字。原先在密码开关



上看到的数字代表笔记上数字在密码中排列的顺序，空格则代表不列入密码。最后经过整理得到密码为3582。回到道具栏查看那个圆形钥匙（无

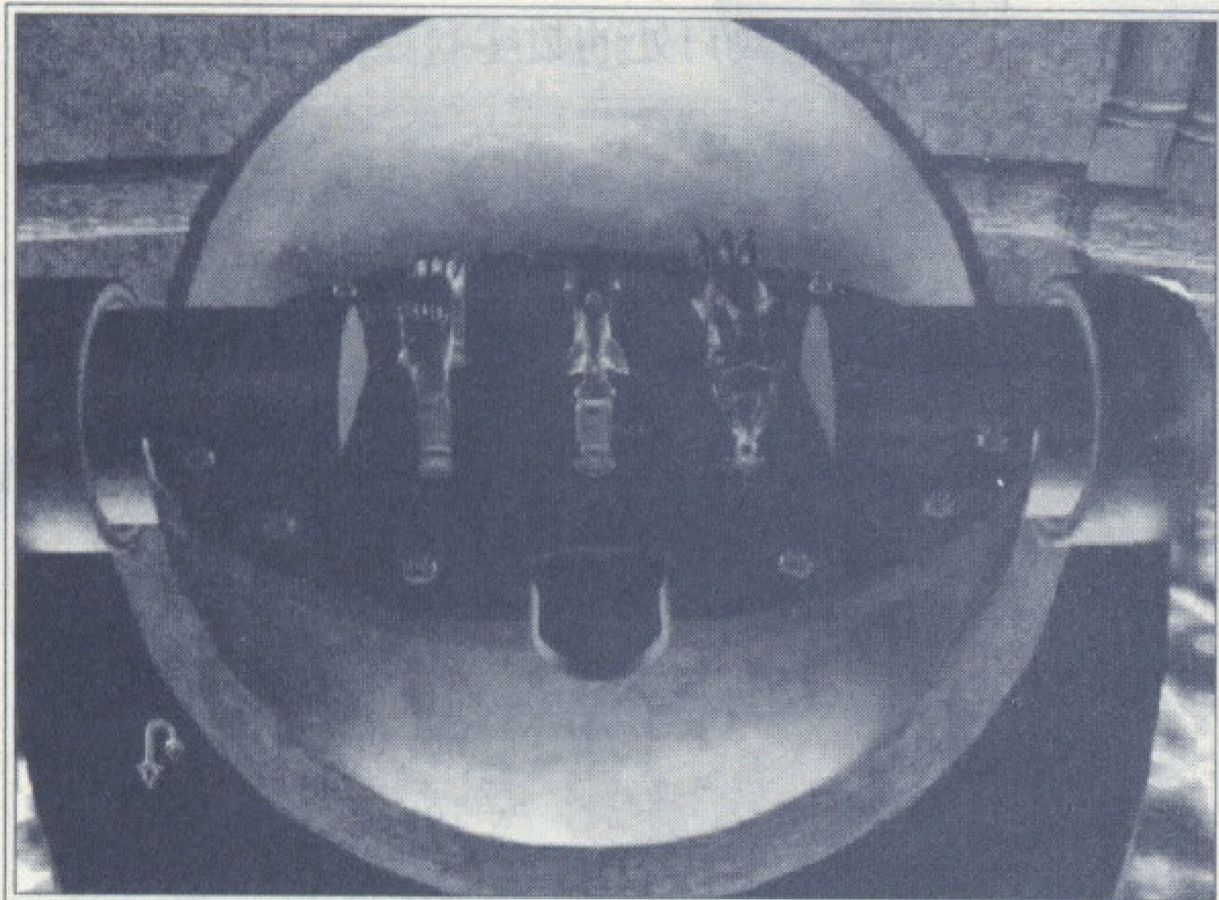
芯），将上面的数值调整到3582，然后将钥芯与之组合，回到密码开关视窗，将钥匙插回去会听到一声响动，右边的大门可以进入了。

电影制片厂

乔纳森来到电影院看到一部放映机，将身上的硬币投进去看到一段电影片段。在2层走廊上看到一个音乐装置，将身上的乐谱放上去听到一段音乐，不想里面突然放出一股毒气，乔纳森顿时昏倒不醒人事。当醒来时德古拉站在他的床前，交谈之后转身离去，不久霍普金斯蹑足走了进来，为乔纳森解开了身上的绳索。



调查一下床底，找回猎鬼枪，出门后感觉到有吸血鬼在前方出现。先戴上眼镜，然后用手枪射杀他。往前进入制片车间，看到斯沃德医生坐电梯降到下层去，走到一边找到电力开关并接通它，这时从另一边冲过来一个电动吸血鬼模型，乔纳森急中生智在左侧的石像上拔出一把利剑砍断了它的脖子。然后转过身去用利剑砍断墙边的绳子，上到2层平台。在上端拾到一根带挂钩的绳子和一只曲柄摇杆。往回走，由墙上的梯子爬到上层吊车平台，将曲柄摇杆插入中央控制箱内，吊车会往电梯的方向靠近，这时电梯里冲出一个机器吸血鬼将吊车的控制箱给破坏掉了。



吊车停止后往右边走到尽头，用剑砍断右上方的绳子，然后往左上方爬到上面的通风管道里，找到那个转动的风扇并用剑卡坏它，越过它来到另一侧的管道，在一道小门上取到一把钥匙。然后绕到另一边找到一个通风口，用钥匙打开门，发现来到了那个电动吸血鬼的上方，用那根带挂钩的绳子将吸血鬼吊起来，利用上方的风扇将它绞得破碎不堪。下去后从破损的吸血鬼身上找到一音叉，调查它的手臂可找到一把电梯间的钥匙。

进入电梯将钥匙插入开关使电梯降下去，在电影院的银幕下边找到了困顿的斯沃德医生，将手枪交给他并得到了一把秘密实验基地的钥匙，他嘱咐乔纳森要尽快去营救被德古拉捉去的米娜。往一侧来到2层平台找到那个音乐装置，戴上眼镜打开上面的开关，那个装置会移下去并露出前方的通道。往前来到下水道，乘一只小船往前划行了一段，上岸沿水道继续走发现另一个密码门，解谜的方法与上次同样，得到密码为8462，打开大门回到了老宅的地下室中。

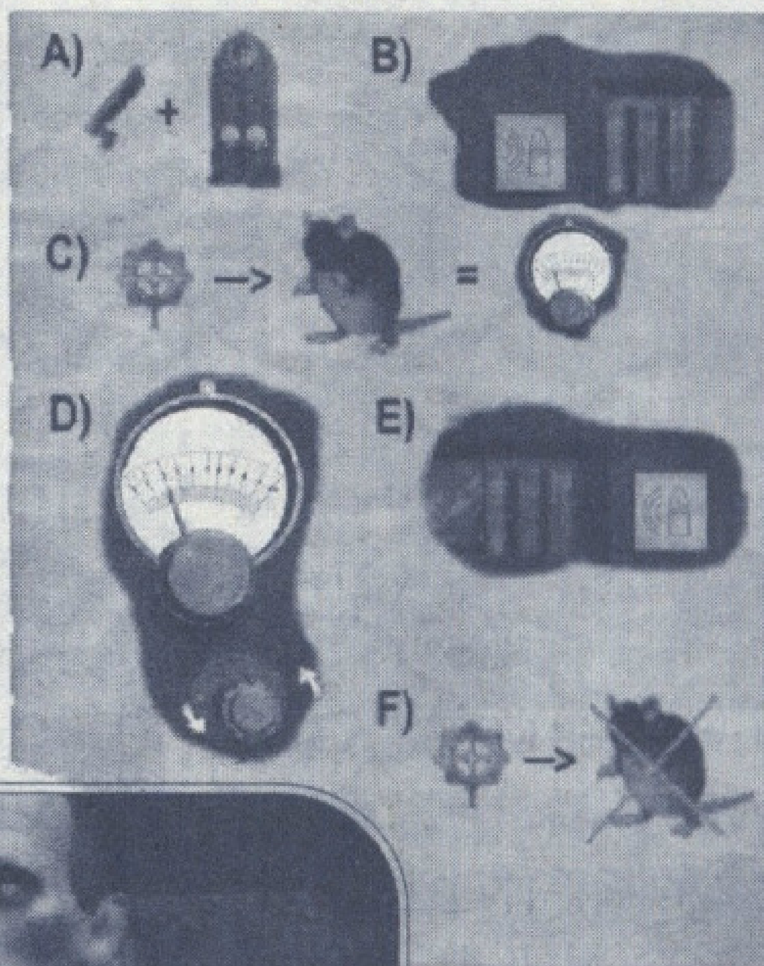


老宅纵火

下面要想办法将这座别墅烧毁。先在地下室找到蒙着布的那3只包装箱，出门来到大厅往左转，将那3只箱子扔到地上（楼梯的左侧）。调查一下，分别找到斧头、锤子和剪子。回到地下室用斧头劈开那具棺材拿到木材，然后上楼到房间里用锤子砸烂书桌拿到木材。这时看看身上有没有蜡烛，如果没有可以在这间屋子的围屏里找到。从烛台上取下蜡烛，再到里间用剪子剪下窗帘得到布，回到箱子处将3样东西分别扔到里面，用火柴点燃蜡烛就可将柴堆引燃了。大火烧起来后乔纳森也被困在了地下室里，调查对面矮小木门左边墙上的孔洞，可从里面拿到一把钥匙，用它打开木门下阶梯，转动墙上的阀门，然后跳到水中，吸一口气后沉到水底打开墙上的另一个阀门，这时往上面游去可在墙上找到另一个管道入口，由它可进入原来的下水通道。

装配吸血鬼感知器

从下水道回到精神病院，由大厅来到原先遇到比尔的房间，打开里面的另一道大门，用医生所给的钥匙打开它，可以看到里面的实验工具。拉开下面的布帘看到相片冲洗设备，利用它可将身上的底片冲成照片。回到桌案上阅读一下纸片，然后开始装配吸血鬼感知器。第一步是将磁铁放到上面，将刻度调整到8；第2步是将线圈放到最下端；第3步是将注射器插到盒子的中间，刻度调到4；第4步将安培表刻度拨到左边调到7；最后一步将上面的天线取下换上音叉，再将盒子的门关上，在右边拧下一个把手，将吸血鬼感知器收起来。由屋子里的暗道来到下水道，往左走会听到老鼠吱吱乱叫的声音，下面试一下新武器吧。打开道具栏，用把手给感知器充电，然后将下方的滑杆拨到左侧，对着水道前方探测老鼠的频率，接着观察感知器，将滑杆拨到右边，用右边旋钮调整到相同的频率（7），对着水道发射电波杀死所有的老鼠。





来到当初杀死比尔的地方找到那个电控箱，用钥匙转动下方的钥孔切换电源，再推上右边的电闸，这时通往墓地的道路就打开了。走入打开的圆形隧道，到尽头拾起一段木头，将它搭到对岸，走过去就可以爬到墓地了。

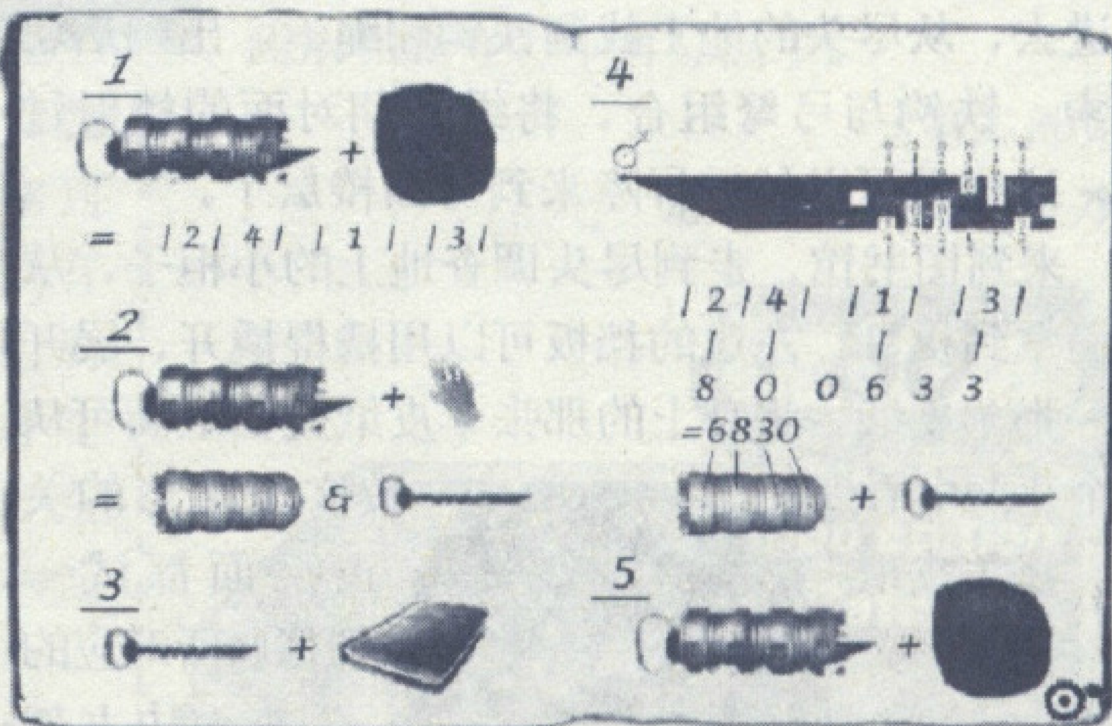
猎杀三石兽

在墓地里转转，找到一面有很多黑色石牌的墙壁，打开其中一块，在暗格里拿到龙形戒指和一张纸签。找到德古拉的墓园，再次按动石像的眼睛，那3个石像又开始鸣叫了，这时要利用感知器到墓园的3个角落找到它们并全部杀死，如同先前杀老鼠的方法。进入德古拉的墓穴，在石棺前的面板输入密码9278（按照纸条上所绘的位置），按动头像下颌移动石棺，打开通往采石场的通道。

从铁门处往下走遇到另一扇铁门，观察门上的图案，头像下颌为左白右黑的圆形图案。打开身上的红色笔记本，翻到月相图的那面，此图案对应的字母为G，戴上眼镜可从左页查到密码为9426。在铁门的面板上输入密码后进去，这里要以左上为起点，按顺时针的方向输入才能打开铁门。在隧道里找到一只蒙布的箱子，在里面找到铁锹和撬棍，在尽头还可以看到张口的人头像。出了隧道走到石块堆旁，用撬棍找到一个引爆器，从右侧爬上石堆找到锤子和铁钎。走到角落的桌子处，用铁钎和锤子打开抽屉拿到一卷电线，再用锤子砸一下抽屉的里侧，并将它抽出一点，可得到一把小钥匙，用它打开桌子后面的木箱拿到一捆炸药。回到隧道尽头，将炸药放到石像口中，再将电线连出来，然后到远处将引爆器接上引爆它。爆炸过后回到原来的头像处，在地上找到一颗红宝石，然后穿过炸开的缺口来到了德古拉的监狱。

伯爵监狱

出隧道后往右转调查壁上的头像，将红宝石嵌入它的右眼打开一面石壁。进入暗道中的牢房，分别调查地上的两具骸骨，将它们移走，用铁锹在地上挖出一段腿骨、头骨和羊皮纸。返回到走廊里，



找到警卫室，在桌子上拿到一副弓弩和提灯，站到桌子上从前面架子上拿到箭，拉开桌子抽屉，从里面拿到一枚勋章。出门后看一下羊皮纸上的图示，在地上放下头骨，然后将勋章和腿骨组合并将它放到头骨上，用火柴点燃提灯，置于头骨的右侧，烛光透过勋章射到对面的门上，大门被打开了。

进入牢房，走到一处阶梯口，听到怪物的咆哮声，打开道具栏，将箭、弓弩和绿瓶液剂组合可以

杀死上方的怪物。下阶梯走到尽头，看到一具吊着的尸骨，调查它的头部取到一块圆形金属碟，这时地面塌陷了下去，乔纳森被摔到下方的幽暗地道中。

神魔大战

出地道回到Cuemeterium墓地，这是一代中玩过的场景，那枚龙形戒指当初就是在这里挖到的。观察那个佛龛，发现上面的壁画是残缺不全的。绕到墓室后方调查地面，用铁锹在雪地里挖到一块壁画碎片，再调查一块石碑的右侧，在雪里找到一只手握十字架的断手。回到佛龛处，将那幅壁画修补完整，这时可以听到战斗的声音。退回到进入墓地时的地点，面对墓园大门用眼镜观察，可以看到神鬼大战的场景。将持着十字架的断手伸过去，这时德古拉秘密墓地的铁链被拉开了，由此进入到城堡之中。

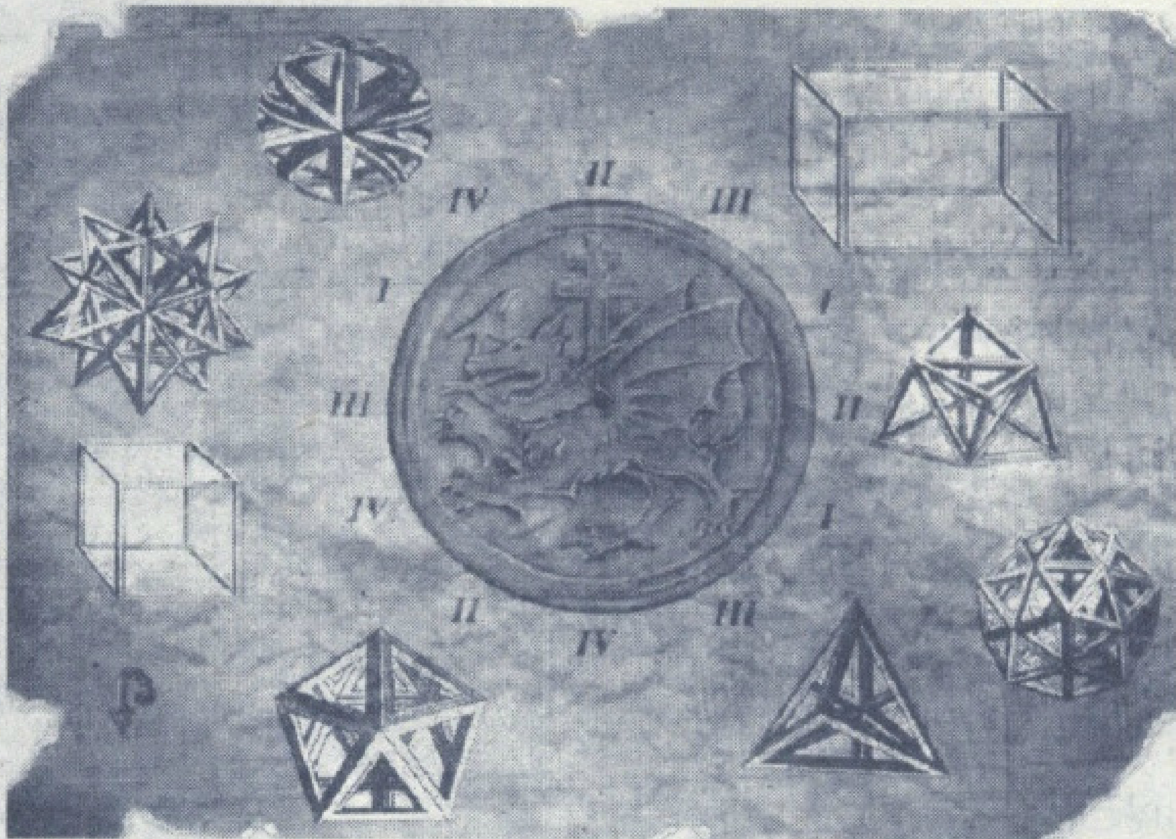
出来后往左边走下一个螺旋状楼梯找到女巫Dorko，在一代中乔纳森曾经遇到过她，这时她没什么话可说。将在监狱里挖到的羊皮纸看一下（看第2页），然后与她谈话，再将那个圆形金属碟片交给她可得到更多的信息。不料在交谈中吸血女妖出现将其杀死，女巫在死前交给乔纳森一枚魔法戒指。

回到庭院里，女妖已施妖法做出一个魔法屏障阻止乔纳森前行。往右边上石阶找到一扇木门，先戴上眼镜看到门环上的图案，再使用魔法戒指打开门进去，从尽头的地上找到铁钩和绳索。出门后将绳索、铁钩与弓弩组合，将绳子朝对面的楼射过去，这样就可以越过屏障来到对面楼层了。

来到图书馆，走到尽头调查地上的小柜子，从里面拿到棋盘。左边的挡板可以用撬棍撬开，展开了一张羊皮纸，将身上的那张羊皮纸盖在上面可从两个孔洞中看到数字与图形的关系。将羊皮纸正反面都试一下，可以得到1到4所对应的图形。然后调查左边书架上的面板，按照一到4的顺序按动上面的图形，正确的话面板就会翻转过来，拿到一个金十字架。



退出图书馆，由绳子跳到那个圆形的红色屏障中央。调查一座坟墓，使用撬棍打开石棺，从里面找到一枚勋章，将它与身上的金十字架组合到一起，再用眼镜观察中央的地面看到魔法阵。用组合好的金十字架破掉它，屏障于瞬间消失了。回到图书馆，调查右侧的门，同样用眼镜和金十字架破掉上面的魔法阵打开它，出去后看到桌上有一副棋盘。先将身上的棋盘纸放到下面，按照FBHEACGD的顺序按动下边的字母键，使棋子按



照红色笔记上的棋局摆好了。将棋盘纸收起来，可以看到上面打了几个孔洞。退出来下楼梯，按照棋盘纸上的孔洞位置走到大厅中央，这时周围的地板都塌陷下去了。

先用望远镜观察对面的门，用眼镜可看到上面的魔法阵。用魔法戒指在上面的结界上使用，这时空中出现浮桥，由此可以走到那扇门前了。然后再用眼镜和金十字架打开这道门，进去后拉动右墙的电闸。这时一辆缆车开到屋里，走到左边在墙上扳下另一个拉杆，缆车前的通道就接通了，走上去再启动右侧开关打开缆车门进去，按下墙上的开关关上门，再按红色的按钮就可启动前进了。

炮塔

刚走出缆车就遇到了霍普金斯，交谈中一把匕首投向乔纳森，结果被他救了下来，他在临死前交给乔纳森一把钥匙。回到缆车里抓过右边的梯子放到正前方，由此爬到缆车顶部，再攀到横梁上。走到黑暗的那一端，在右上方的天花板上可以找到圆形的出口，由此爬到屋顶。接着看到一段动画，有追兵往屋顶杀到。迅速绕到那座巨大塑像的后面，找到一个天使头像，用撬棍将它扔下去可将追兵杀死。

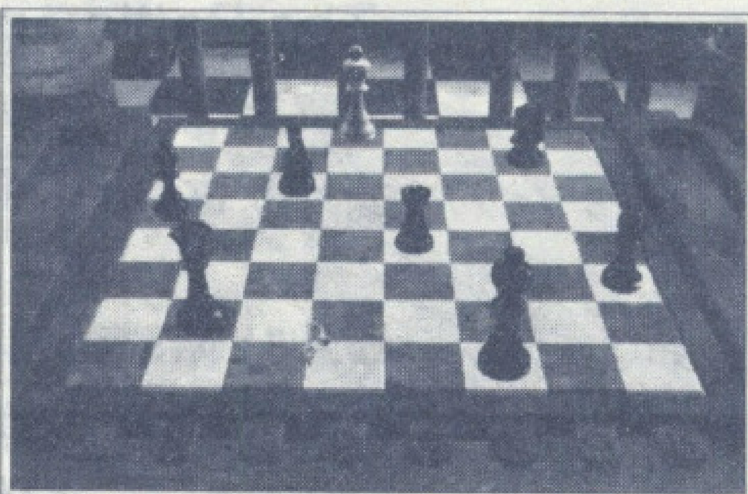
沿阶梯往下走，在左边拿到木板，到前面的炮

塔拾起一只水桶，返回到塑像前盛一桶雪，然后到一侧的坑道里找到一面旗帜和一些木片。爬上来后将木板搭在坑道上面走过去，推开炮轮找到一枚炮弹。走回来拾起木板，下楼梯来到炮塔，分别将水桶、炮弹和旗帜放到炮上面，然后再用火柴将木片点燃引着大炮，一声炮响将下面的坏蛋全部解决。

出了炮塔，沿阶梯往下走有一断裂处，将身上的木板搭上去，回身再到楼梯上拾第2块，利用两块木板交替使用可走到对面。往左进入塔楼，调查尸体找到一把钥匙，再用霍普金斯给的钥匙打开对面的门进入升降梯。按下行开关降到底，将尸体上搜来的钥匙插入开关下方的扁槽内。这时屏幕上方出现时间槽，按下上行开关后连忙跳出电梯，等它升上去，被挡住的路打开了。

重铸钥匙把手

前方是一个高高挂起的吊桥，用望远镜看一下发现右边有铁链吊起，用弩箭射向吊桥的右上角，吊桥被放下来了。走过去看到一控制台，周围有3个楼梯通到不同的地方。先走左边的楼梯，在动画停止后往左边调查一堆骸骨，拾起一个骷髅，然后继续走下面的石阶，走第1、3、6、7、9、10级石阶可听到机关的响声，如果走错了游戏会结束。进入一房间后往左边走，看到一只握着把手的手（撒旦之爪）。先将骷髅头放到那只手上，再用撬棍打碎它的顶部，再伸手拿到那只手中的把手。回到控制台处走另一侧的楼梯，来到有熔浆池的房间，拉动左边的吊环接通石路到中央，这时周围壁上有6个龙头流出熔浆，要按一定的顺序拉动吊环才能将它们全部关掉。方法是面对入口站着，按左一、右2、左2、右3、右一、左3的顺序拉动，熔浆停止流下后到龙头处拿到第2个把手。



回到控制台处走上中间的楼梯，在里面的房间找到一瓶溶液，可以看到里边的把手，刚要拿起的时候溶液里出现一个克隆人，这时退到房屋中间面对那个克隆人，往右边用眼镜观察植物上的孔洞，发现它是克隆人的供应管，将箭和弩组合起来再倒上绿液射过去毁掉它。然后同样用眼镜观察左边，先用弓箭射定它，再用针管吸上绿液给它注射。两边的营养管路都毁坏后克隆人被消灭了，最后走过去拿到第3个把手。

回到控制台处将拿到的3个把手插入上面的圆孔，然后在下方的3个抽屉里拿到3个模具。到有熔浆的房间调查中间的熔炉，打开下部将3个模具按顺序放到上面，回到控制台取回3只把手放到熔炉的上部面板，然后按动右边的开关出现两条火龙，将3只把手熔解浇到下边的模具里铸成新的把手。

最后的祭坛

带着新把手回到控制台将其插入面板中央，看到那架电梯升上来了。找到那部电梯后下去，3名女妖再次出现将乔纳森捉到了德古拉面前。乔纳森的妻子米娜也在那里，看来她已受到了德古拉的蛊惑，为了救她乔纳森将那枚结婚戒指戴在了她的手上，米娜终于清醒过来投向了乔纳森的怀抱。德古拉看事情败露便恼羞成怒地要将乔纳森夫妇都杀掉，这时乔纳森扑上去将那枚金属碟片放到地上的圆孔里，一股红焰如猛蛇般吞噬着德古拉的身体。这时石洞震塌巨石将3名女妖砸死，圣约翰的巨大塑像落下来，手上的长矛正好刺穿了德古拉伯爵的身体，这400年的罪恶灵魂消弭在了空中，乔纳森和爱妻米娜也从此永相厮守，不再分离了。

（第二部完）

▲ 辽宁 枫红一刀流

80

制作	Wanadoo Edition
发行	DreamCatcher
载体	CD×2
类型	冒险
语言	中/英文
环境	Win9X/me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

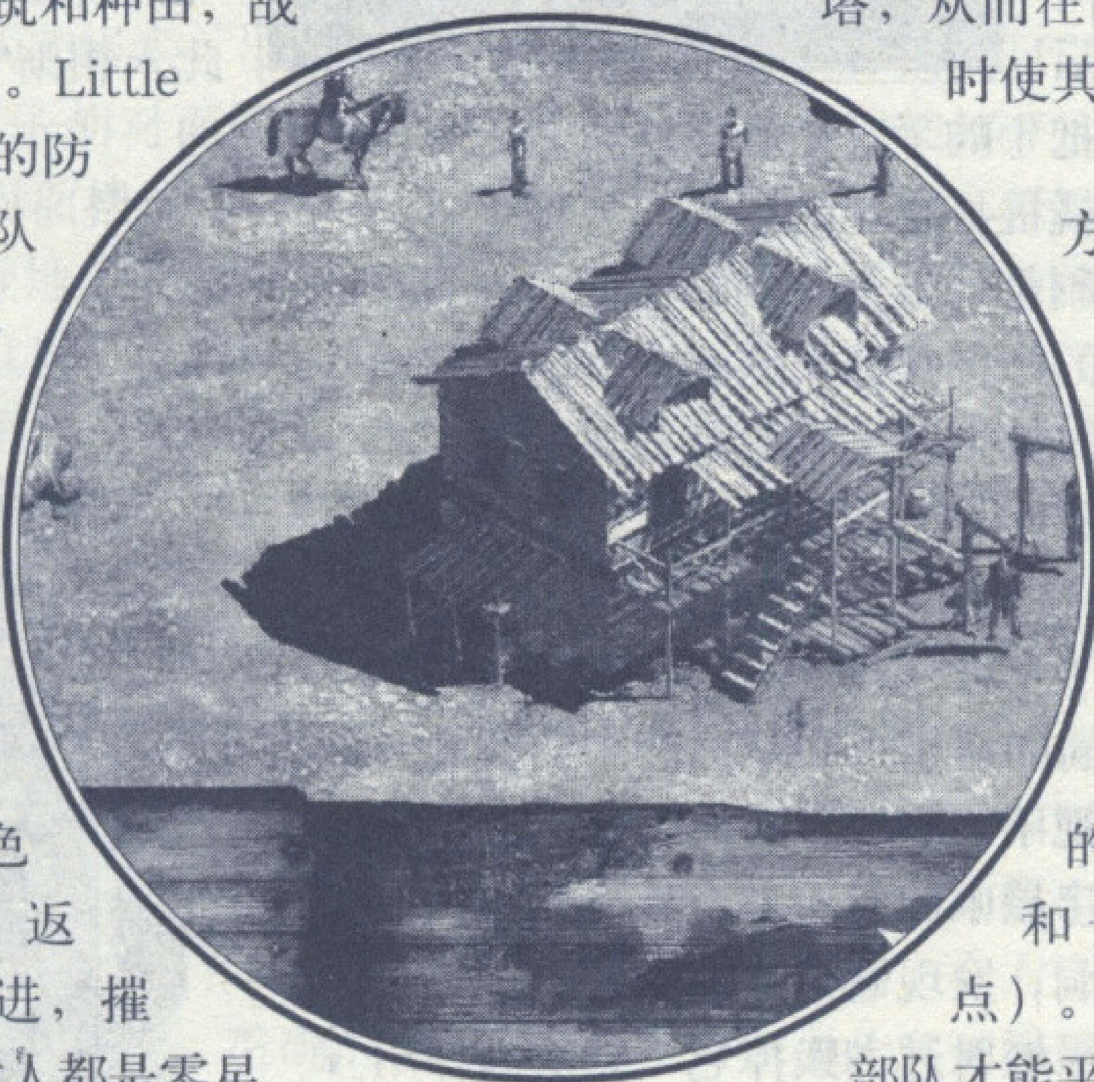


印第安战役

第一关 Santee苏族起义
The Santee Sioux Uprising

任务：寻找并摧毁美国人的5个百货店；进攻西北部的New Ulm部落，并摧毁他们的住房（house）；酋长Little Crow不能死。

指引：一开始你在东北部，先令妇女（Woman）开始干活，包括建筑和种田，战士（Warrior）则专门砍伐木头。Little Crow与他的弓箭手做好基地的防御。等攒够了至少20人的弓箭队之后，就可以出发了。记住Little Crow要呆在队伍后面，不要让他冒险，或者留在家里，注意保护他。从河床走过去，东南角蓝色的Ridgely要塞非常强大，一定要躲开。贴着岩石向西走，很快就可以找到两个百货店，西南角是1家黄色部落，虽然不强，也不要理睬。返回河床，沿着河流向西北方前进，摧毁路上的两个百货店，沿途的敌人都是零星出现，所以要消灭也不困难。最后来到西北方，将那里已经显示出来的最后一个百货店摧毁，跟着就直接进攻西北角绿色的New Ulm部落。里面的敌人并不多，你只需要把住房全部摧毁就行了。



第二关 北普拉特河战役
The Battle on the North Platte River

侦察兵报告：白人的物资运输火车已经开出，为了要切断供给并设置圈套，你要先行摧毁四座了望塔。

任务1：沿着河岸向北，摧毁河边的四座了望塔，从而在白人的物资运输车队经过时使其失去保护。

指引：一开始你在西南方，你的东面（地图中央）有1个绿色的白人基地，所以要防备他们的骚扰。建设、种田、伐木、采集金矿，这些是你首先要做的，然后就是建造部队。由于缺少马匹和枪支，你所能生产的只有弓箭兵（太弱了）和长矛兵（比较厉害一点）。估计至少需要1支40人的部队才能平掉四个了望塔，因为每个了望塔里面驻扎了3个白人兵，比较厉害。了望塔就在地图正中央，河两边各有两个，要一个一个地摧毁。但考虑到后面紧跟而来的任务，还是集齐80人的部队再说吧（最多100个单位）。

任务2：白人的马车队不久就要离开Laramie要塞，并经过这里的浅滩，一定要消灭他们，坚决阻止他们到达西北面的Dodge营地。

指引：Laramie要塞就在地图的东南角，看来就是要在这里阻击敌人了。大约3分钟左右敌人的车队就到达此地。派部队驻扎在河道上，对敌人进行阻击，千万不要让马队跑到东南角的农场（Ransh）。



任务3：由于Dodge营地派出了增援部队来保护马车队，你现在要往西北角的Dodge营地方向过去，杀死带队的Collins少尉。

指引：一开始我还以为是要把西北方向的Dodge营地摧毁，但从河边跑过去发现里面重兵把守，根本就灭不了。回头读取进度，回到刚刚发生了大战的浅滩，从那里的1个狭窄的斜坡上去，下坡后再向西北方向前进，在路上就遇到了敌人增援的部队。集中兵力杀死Collins少尉，任务就完成了。

第三关 红云之战

The Red Cloud War

侦察兵报告：如果我们能够给西南方我们的兄弟部落提供15匹马，他们就能给我们15支来复枪兵以帮助我们抵抗北方的Phil Kearny，但是必须要小心，因为南方的Bluecoat正计划进攻兄弟部落。

任务1：带15匹马给西南方的苏族同盟；确保他们的酋长帐篷不被毁坏；无论你想要干什么，千万不要攻击北方Phil Kearny的商栈与居民，否则他们会派出令你完全无法抵抗的强大兵力。

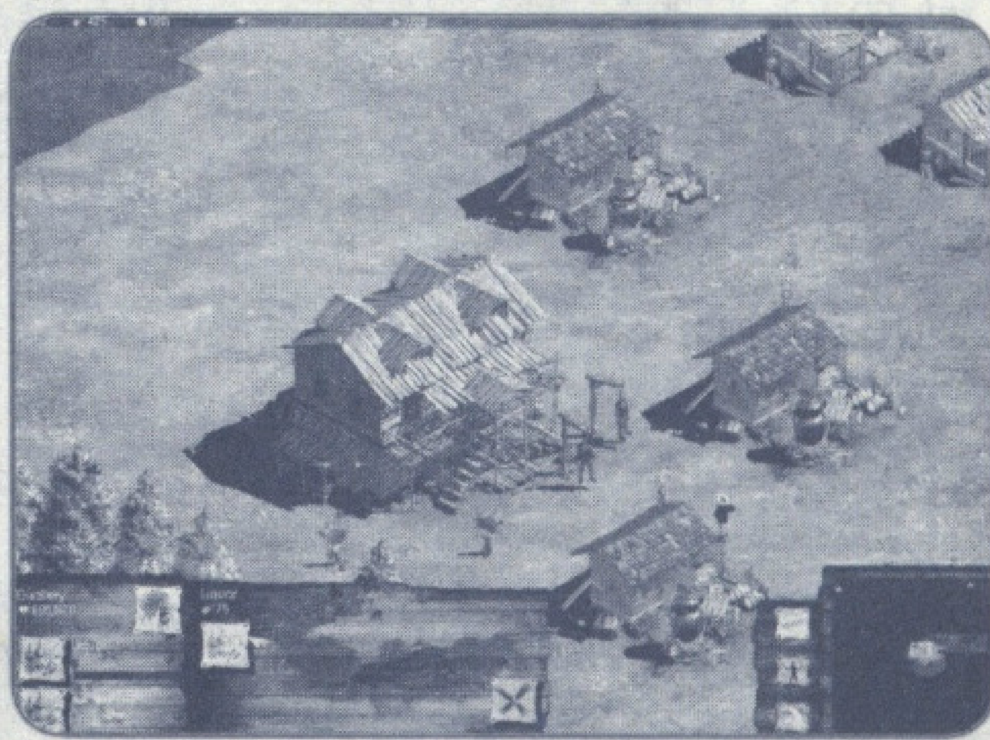
指引：为了保护兄弟部落的酋长帐篷，你需要派兵过去，驻扎在他们部落东边即可（他们自己并不造兵），Bluecoat会不断地派小股部队过来骚扰。至于你自己的基地，只要不到北边去“惹事”，没有人会来打你。另外，在你基地北面还有一个印第安部落，不过你们之间不会有战争。然而忙乎了半天，发现只找到了11匹马，正焦头烂额之时，苏族首领报告：北方Phil Kearny的南口敌人防守薄弱，而且那里正有大批野马游弋。于是马上派兵过去，清除门口的两座了望塔，然后赶紧把马驯服，带回到南方。中间Phil Kearny会派兵过来，不过数量不多。如何把马给同盟呢？造15个骑兵，然后大家一起在同盟的部落里下马，这个任务就完成了，你得到了15个来复枪兵（但事实上是弓箭兵）。同时首领叫你去北方的那个兄弟部落，他们有话要跟你说。派1个士兵到部落酋长那儿，他告诉你到地图指示的东北方一处埋伏，会有意想不到的效果。

任务2：你现在已经可以把敌人引到埋伏地；派兵摧毁Phil Kearny基地里的交易站，以激怒他们反攻。

指引：根据酋长所说，先派部队在东北埋伏，然后派个20人队，把一开始就已经显露出来的百货店（general store）摧毁，同时把旁边的了望塔也清除掉，这时敌人开始恼怒了。

任务3：一队巡逻兵在头子Fetterman的带领下正从西北出发进攻我们的营地，在他们到达我方营地之前消灭他们。

指引：把你所有的士兵派上去（南边的同盟部落也要注意保护），但如果直接对抗肯定会吃亏，敌人全都是骑兵。这里有个窍门，把你所得到的来复枪兵编成一队，放在左边的山上，其他士兵放在斜坡口上，并以Stand ground状态进行防御。由于骑兵肯定会从山下过，这时来复枪兵就可以尽情杀戮，而敌人却无法还击。



第四关 Beecher之岛

Beecher's Island

任务1：派遣一支巡逻队到西南方消灭敌人的四辆加农炮。

指引：这关你在地图东北方向的孤岛上，没有敌人来骚扰你，所以可以放心建设。要研究出游泳技术，需要先建造其他建筑以及伪装帐篷。在伪装帐篷研究游泳技术后，你的士兵才能渡河过去。如果你动作快，这个任务可以完成，但是肯定损失严重，毕竟你对抗的是火炮。如果慢一点，可能在这个任务过程中，目标就会发生变化（游戏到了一定

时间就会改变任务目标）。

任务2：将驻扎在要塞里的的敌人都消灭；如果你没有消灭所有的加农炮，就不用再打了。

指引：与此同时，你的伙伴Roman Nose带领着他的队伍前来帮忙。Nose是从西南面过来的，而你也要赶紧过去合击敌人。这里看出了游戏制作者的一点弱智：如果你在这里帮助同伴将要塞里的敌人都消灭了——事实上你是做得到的，那么这一关你就无法通过了！通关的办法就是眼看着同伴被敌人杀死，然后Nose的部下（一些骑兵）决定跟着你继续这个任务，但还是不要忙着去打！等一等，新的任务就会来到。另外，注意把你的酋长帐篷拆毁，并在有黄金和仓库的岛上重新建造（就在显示出来的区域）。

任务3：在敌人援军到来之前杀死Lt.Beecher。

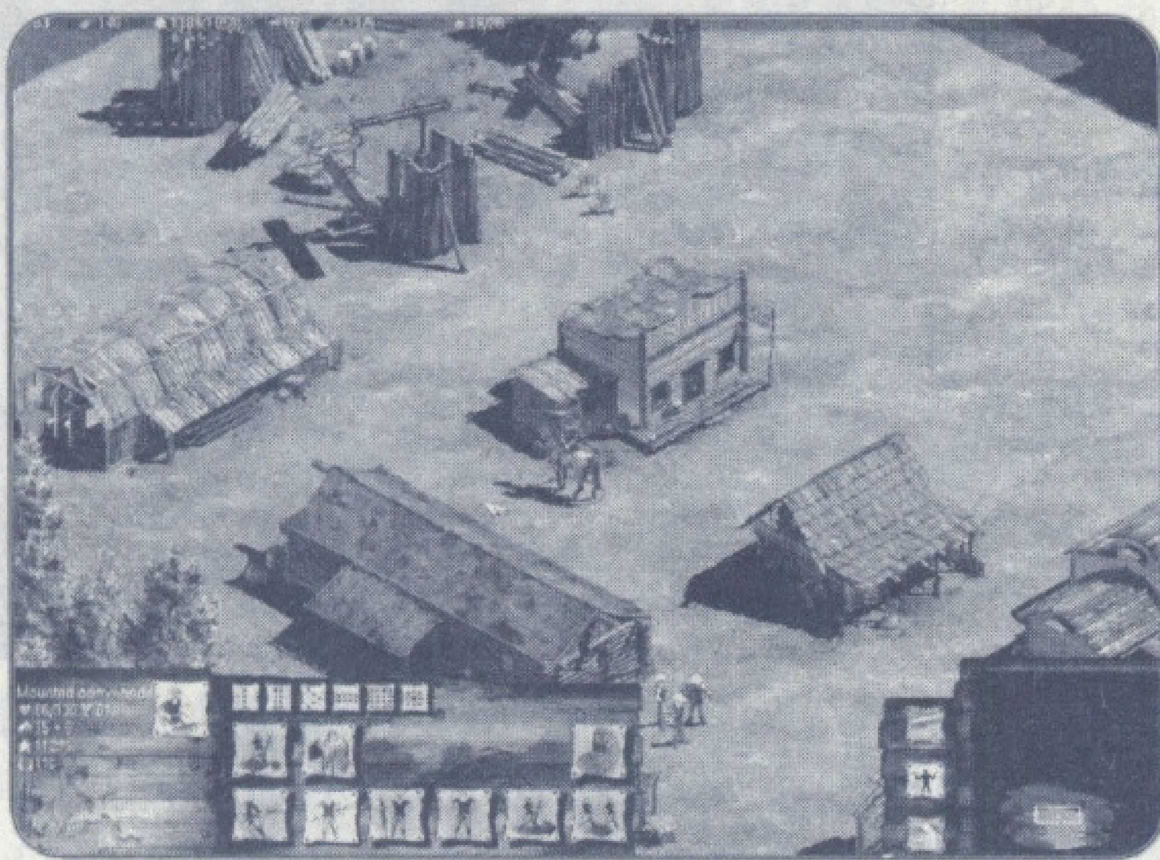
指引：Lt.Beecher就在要塞里的了望塔里，带领你所有的士兵，将了望塔摧毁，并杀死这个家伙，任务才告成功。

第五关　对Crow族的胜利

Victory over the Crow

任务：注意你同盟的动向，一旦力量足够强大，就派兵将东北方Crow族的所有帐篷摧毁。

指引：一开始注意建设，派酋长往南走，发现你同盟的1个骑兵。他要你跟着他走，同时地图上你同盟的所有位置都显现出来。到了同盟酋长那儿，他说他们的妇女被敌人绑架（在地图中部，可以看见），要求你帮助解救她们。等一会儿就有4个骑兵帮助你，这点兵显然不够，所以最好还是先发展军事，然后再来发展情节。在你基地东边有一个3000的金矿，相信有助于你。带一队火箭手以及帮手一块儿朝地图中部显露出来的区域前进，在经过东北方向一个战士身边时，他告诫由于部落巫师的妻子也被俘，巫师在此地施放了死亡魔法，除非我们能救出他的妻子，否则无法通过。避开此路，沿西北丛林到北面，将敌人部落全部毁灭，然后救出妇女，让她们回到自己的部落，酋长为了表示感谢，愿意派兵帮助你对抗共同的敌人，等一下就有10个骑兵到来



（太吝啬了吧）。这次可以穿过死亡之地进攻敌人，不过要小心，在你这座岛屿北部河滩边有一段路无法通行，去那里你会死得很难看。最东北方向有一条陆路通到东北角敌人部落，或者渡河过去也行。但敌人在部落周围布满了陷阱，没有特别的兵种无法拆卸。不过也有办法，看看小地图，这些陷阱在小地图上都有显示，让部队排成“1”字形可穿过陷阱间隙进入敌人部落里面！将敌人杀死，摧毁所有的帐篷建筑，任务就告完成。

第六关　黑山脉的黄金

Gold in the Black Hill Mountains

任务1：将美国人北面的3座金库（gold warehouse）摧毁。

指引：一出来你在西南角的小孤岛上，只有1个弓箭手，还有伪装帐篷。研究帐篷里的所有伪装技术，而你的弓箭手还可以在这座岛上发现3个同伴。好了，现在你有4个弓箭手，可以出发了。从东岸泅水过去，那里是唯一的道路。上山坡，右边就有一座了望塔，不管他，往西前进。在看到第一座了望塔之前马上伪装（了望塔发现不了），小心地在了望塔之间穿行，并一定要躲开阻击手的视线，一旦被发现，必须将其干掉，否则他会召来同伙追击你（多存档和读档吧）。下了坡，马上沿丛林南边向东走，中间有敌人的伐木厂，而且你很可能被1个敌人发现，一定要干掉他，然后从东边的斜坡上去，这里有你的4个同伴，现在你有8个士兵了。马上冲下坡，躲到丛林里，或者伪装不动，因为敌人的指挥官正例行检查到这里，不要企图跟他硬抗，大批的敌人会马上赶到，躲过指挥官的巡查就没事了。另外多注意休息，因为伪装是需要耗费精力的。绕过敌人基地向北走，注意靠着山脉。过了这个基地马上向西北方向走，终于见到了你的基地！这时任务会有变化。

任务2：用巫师的冰雹术摧毁北部美国人的庄稼（field），而且这些秘密的地方只有巫师才能进入；同时摧毁所有的金库。

指引：让工人采集金子和树木，士兵将南面的野牛捕杀，以获取食物。研究巫师所有的魔法，造出几个火箭手（摧毁了望塔很占便宜），然后再造一两个巫师。跟着带兵往北走，沿途逐步摧毁了望塔和敌人，并摧毁3座金库。最后来到西北角的两个

图腾柱面前，有1个是敌人的。这里还有1个巫师加入你，只能让巫师进入这片神秘之地，先用闪电法术将耕田的农妇杀死，然后用冰雹术将田地毁灭，任务即可告成。

第七关 战士狂马

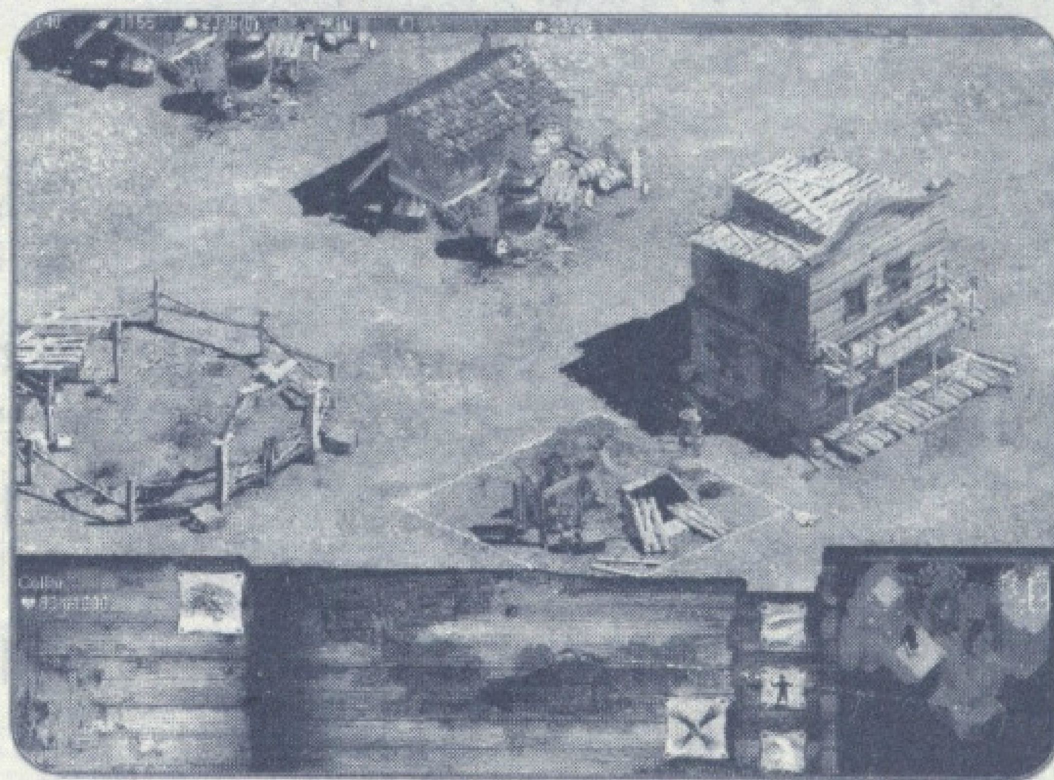
Crazy Horse

任务1：摧毁南面Reynold的营地；Crazy Horse必须活着。

指引：Crazy Horse是印第安人中新出现的勇士首领。为了保住他的性命，最好还是放进酋长帐篷里。这关敌人会比较早就来进攻，所以除了多造一些兵，在部落周围造陷阱也是非常不错的办法。至于金矿，在你部落东边，西边各有一个2000的，另外在这个岛屿中部（地图中间）有一个3000的金矿，抢到手什么都不用担心了。多造一些火箭手和掷刀手，相信40人队就能摧毁南边敌人的营地。

任务2：摧毁西面Crook的营地；Crazy Horse必须活着。

指引：这很容易，派兵从西边进入Crook所在岛屿，然后逐步推进。地图西北角是敌人的牧场，这里敌人牛仔放牧的马群对你很有用，所以要尽快杀死牛仔（对本关任务无影响）。Crook的营地则在正西边，区域较小。至于地图其它位置的了望塔，可以不予清除。



第八关 最终之战

The Battle of the Little Big Horn

任务1：武装战士，准备即将到来的战斗。

指引：东南方的敌人已经发现我们，并准备发动进攻。我们需要尽快建设，并造兵到最南边防御，这里敌人会不断地来骚扰。

任务2：摧毁南面敌人的训练场和阻击手屋；Crazy Horse与Gall不能死。

指引：敌人的建筑就在部落南边，离我们很近，不过并不足虑，派兵扫荡之，则敌人尽退。

任务3：阻止Weirs上尉到达通往北方Custer的河边；Crazy Horse与Gall不能死。

指引：将你的精锐部队带往该处（部落里也要有人防守），然后向南推进，在路上拦截Weirs上尉及其骑兵队。数量不多，很容易消灭。

任务4：进攻并摧毁Custer在东北方的营地；Crazy Horse与Gall不能死。

指引：先在河边驻扎，Custer试图进攻我们的骑兵马上就到了这里，消灭他们之后再向其营地推进。里面只有一些士兵，可轻松搞定。

战役总结：总的说来，印第安战役的关卡设计还不错，其中尤以第七关难度最大，开始一段似乎有《二战特种兵》的感觉，比较过瘾。

墨西哥战役

第一关 贸易路线

Trade route

农场工人报告：黄金资源枯竭，必须要弄到足够的金子与枪支来抵御印第安人与土匪。

任务：在交易站（trading post）里换取10支枪；至少将12头牛带往北部的商店。

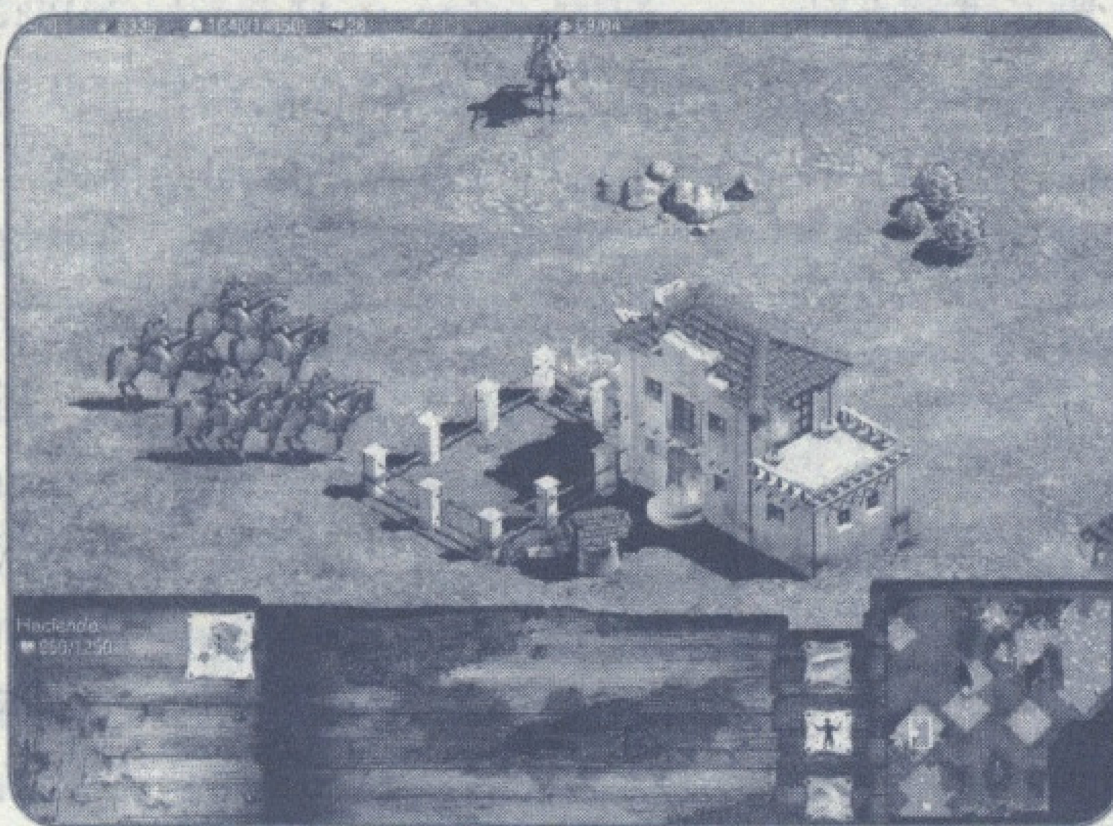
指引：交易站里只可以用黄金交换枪支，所以最紧迫的还是收集黄金。此外牛要在庄园（hacienda）里生产得到，1头牛需要120个食物，所以也需要尽快生产食物。一开始多造一些男女工人，男的从事建筑与砍伐，女的可以种田和砍伐。另外还要造一些高卓士兵（Gaucho），因为部分敌人会从北面过来骚扰。仅管游戏建议用牛来交换黄金——在庄园生产牛，喂养一段时间，等长到50个肉就送到屠宰场（Butcher shop），换得25个黄金，实际上相当于120个食物换取25个黄金，并需要一段时间，倒不如在交易站里用食物和木材换取黄金，开始是100个食物（木材）换33个黄金，不久会降到32个，31个……但这样比用牛换取要好得多。有了足够的黄金，枪支也就不成问题了。等数目足够的牛从庄园生产出来后，就可以建造一支护送部队，将牛群送往东北边已经显示出来的空地。由于北边牛群必经路途上有土匪营地，他们会不断地进行骚扰，所以最好先行派两个20人队将营地里的土匪清剿，然后再派20人队护送牛群北上。1个勘察道

路的最好方法，是先派1人直接前往东北角目的地，他会自动寻找最佳路线前往，然后其他人紧跟其后即可。但要小心，到了北边，会有一些印第安人过来骚扰，所以还要做好断后工作。为了防止牛群在运输中损失，你可以多运送一些过去，不过如果保护得当的话，是不会有什么损失的。

第二关 保卫边界
Border protection

任务：将东部美国人的主要建筑及北方敌对的印第安人部落统统摧毁；确保至少有两个军营（Barrack）未遭破坏；确保指挥所（Command post）不被摧毁。

指引：这关你的阵线较为广阔，有两个军营（总共3个）与印第安部落都很接近，看上去也是孤零零的，所以一定要尽快造兵保护。可惜军营无法出兵，所以你需要派农民前去建造



庄园（Hacienda），并造兵防御。大约十几分钟后，印第安人就会来骚扰，不过并不多；此外你还要防备东边敌人的进攻，虽然不是大规模的，但要小心自己唯一的马车不要被打掉了，否则无法运送金矿。黄金和枪支、马匹主要从交易所（Trading post）换来。注意：如果你不在25分钟内将主要兵力运送到西北方向的军营位置，你将很难阻止西北方向印第安人由北向南的大规模进攻。需要提醒一句：敌人或许会绕过这个军营直接进攻下面的两个主要基地，包括军营和伐木场都是他们进攻的目标。挨过这一段，你就可以组织兵力进攻西北角的印第安部落了。要小心：这是敌人的主要据点，兵力非常强盛，而且地上遍布陷阱，一定要派人预先拆除，最好采取步步为营的战术，不可冒进，否则兵力损失非常迅速。至于东北角的军营，还是派约20个高卓士兵守护即可，一般不会有较大危险。而东边的美国人只是偶尔来骚扰你最南端的主基地（地图西面），你可以派约20人守住他们的出口——一个很小的斜坡，他们就成了秋后的蚂蚱了。等收拾了印第安部落，回过头来进攻东边的敌人，他们只是在路口有火力较强的了望塔，基地里面并没有兵力，把他们的主要建筑（即指挥所）摧毁即可过关。

第三关 Alamo城
Alamo

任务1：在你的指挥所未被摧毁以前马上赶往圣·安东尼奥（San Antonio）基地消灭正在进攻我们的敌人；确保Santa Anna的安全。

指引：援军在东南方，马上编队让骑兵赶往圣·安东尼奥，同时你基地里面的庄园也可以造几个高卓士兵防御，不过骑兵很快就能将基地里面的3小撮敌人消灭。

任务2：将盘踞在Alamo城的敌人消灭，杀死他们的首领Bowie、Crockett、Travis；保护你的指挥所不被摧毁；Santa Anna必须活着。

Alamo在地图北方的1座岛上，敌人围了一个很大的基地，不过他们并不会来打你；骚扰你的是基地在东南方向的墨西哥土匪（红色），而且非常频繁。一开始你要赶紧伐木、种田，并将防守重点放在基地东面的城墙和东北出口，土匪们总是从那儿过来，要保护好伐木的工人。等到兵力较佳时，马上将防线移至东边的河岸，因为土匪们必须要经过这里才能过来。一旦防守建成（造了望塔，并派兵驻守），土匪们就很少过来了。进攻Alamo最好的武器是加农炮（canon），可惜耗资（金子）甚巨。在基地东南方向有两座金矿，东边的河岸附近也有。基地南面丛林里有1个仓库，内有13条枪。最好的方法是造4到5辆马车运送。一旦有了10到20门加农炮，就可以进攻Alamo了，不要管土匪，可以先围绕着城墙进攻，将敌人的炮车打掉，城里的敌人和那3个英雄都会在你的炮火里灰飞烟灭，他们不会出来打你，因为四周都是围墙。最后就是进城去消灭零星的敌人以及建筑，任务即可完成。

第四关 格兰德河之战
War on the Rio Grande

任务1：用船过河进入美国人境内，寻找农场（Ranch）附近的巡逻队；活捉敌人的司令官，消灭他的所有同伴。

指引：这一次任务要在8分钟内完成。首先在庄园里面造兵，接着让工人伐木并采集金子，让妇女种田，再将基地里所有的士兵装上船，沿河流西北方向到岸边，士兵下船，然后船返回，再将新造出

的士兵带过来。这时候时间还有2分钟，马上编队向农场附近前进。接近农场的时候，从农场南面走过，巡逻士兵会冲过来。司令官大约是第3个，而且服饰上有一些差别。这时候一定要控制部队，千万不要让他们自动攻击。让队伍绕着农场走，将士兵杀死（一共有5个），司令官就投降了，他供出了很多重要情报，尤其是关于Texas要塞的情况。

任务2：穿过东边河流，摧毁Texas的两座兵工厂（Weapon factory）以切断敌人军力支援；往北前进，消灭Taylor将军的物资运输车队。



指引：首先自然是建设，地图东南角有一座3000的金矿，是建造加农炮必不可少的，这是防御的终极武器。基地西北方紫色的敌人总会来骚扰，所以要派兵保护耕田的妇女。东边的河岸也是对岸蓝色敌人登陆地点，更要注意。其实最好的方法还是建造了望塔，然后把加农炮和士兵（可放3个单位）放进去，敌人基本上就不敢过来了。只要准备好一支（至少）包含10个加农炮、10余个步兵（保护加农炮）和两三个修女（Nun，可治疗士兵和加农炮）的队伍，任务基本上就可以完成了。这里要注意两点：各兵种状态一定不要选“侵略性”，而是以“驻守”（Hold ground）最好，这样步步为营可逐步消灭敌人。登陆对岸的时候，由于河岸边都是敌人的了望塔，所以要从我方基地北面登陆，然后利用加农炮射程长的优势，很容易就能消灭所有敌人。不过任务并不要求你这么做，摧毁了兵工厂之后，从蓝色敌人基地右边一直北上，即可到达红色敌人基地，然后将预先显示的4辆马车摧毁即可。

第五关　蒙特雷战役

Battle of Monterrey

任务：坚守基地45分钟；指挥所不能被摧毁。

指引：这个任务真麻烦，一开始好像到处都会有敌人来，而防守的口子又相当地多。事实上敌人一般是从左下角或右下角过来的，所以一开始要注意这两个方向，至于最东边的角落，倒是一直没有敌人进攻。利用所给的资源大量建造加农炮是明智的选择。把加农炮放在城墙后面、了望塔里面以及要塞里面都是非常好的，尤其是左下角，估计有三分之一的敌人都会从这儿过，所以多给他们一些炮弹尝尝吧。还有，到了二十几分钟的时候，敌人会从北面过来，用加农炮防守住这里的要塞，还有伐木的工人也要注意了。至于基地西北方，因为是你手头唯一的金矿（有8000，足够花了），更要派兵保护，旁边有个要塞，但位置不是很好，所以最好还是建了望塔比较好。时间只剩4分钟左右的时候，敌人会有较大规模的进攻，主要是从北面和西面过来。这会儿我军已经有了大约30余辆加农炮，敌人很快就在要塞前化为灰烬。

第六关　边界巡逻

Border patral

任务1：在指定位置建造两座要塞（Fort）。

指引：这关地图中间被河隔开，你跟两个敌人在南边，为了稳定地发展，最好将其铲除。而且你需要建造的要塞除基地旁边那个非常容易外，另外一个在地图最东边，需要经过敌人的基地旁边，非常不安全。利用有限的金矿造出加农炮，再带上步兵与修女（治疗加农炮），很容易就摧毁了这两个敌人，唯一付出的只是时间和耐心。等到两座要塞建成，新的任务也就到来了。

任务2：利用所给的船只渡河，杀死印第安人的首领；确保你外出时，两座要塞安然无恙。

指引：在地图最南端中央有一个3000的金矿，相信对你的军事实力加强很有帮助。至于要塞的安全，其实很好解决。本土的敌人已经被消灭，在要塞里驻扎几门加农炮即可安然无忧。另外，你可以派兵乘船先解决基地北面小岛上的敌人，这样你的基地更加无事。印第安人首领在地图东北角，不过要想安全地上岸，得先避开中央的要塞，改从最西边登陆，这里只有一座了望塔。然后率兵往东北方向前进。进入首领部落的斜坡比较恐怖，两边都有陷阱，中间地带甚至有阴云和闪电，而且是较大面积的严重伤害！陷阱只有民兵（militiaman）才能发现并进行拆除，但闪电是谁也无法预料的，所以得赶紧冲过去。部落里面有一个骑着马到处跑的家伙，这就是你的目标。其实不用找他，他自己会冲过来找死（头脑极其简单）。

战役总结：墨西哥战役就这样糊里糊涂地完成，回过头发现各关难度似乎是由难到简，真是奇怪得很。不过或许是我的作战技术进步了吧？

放逐者

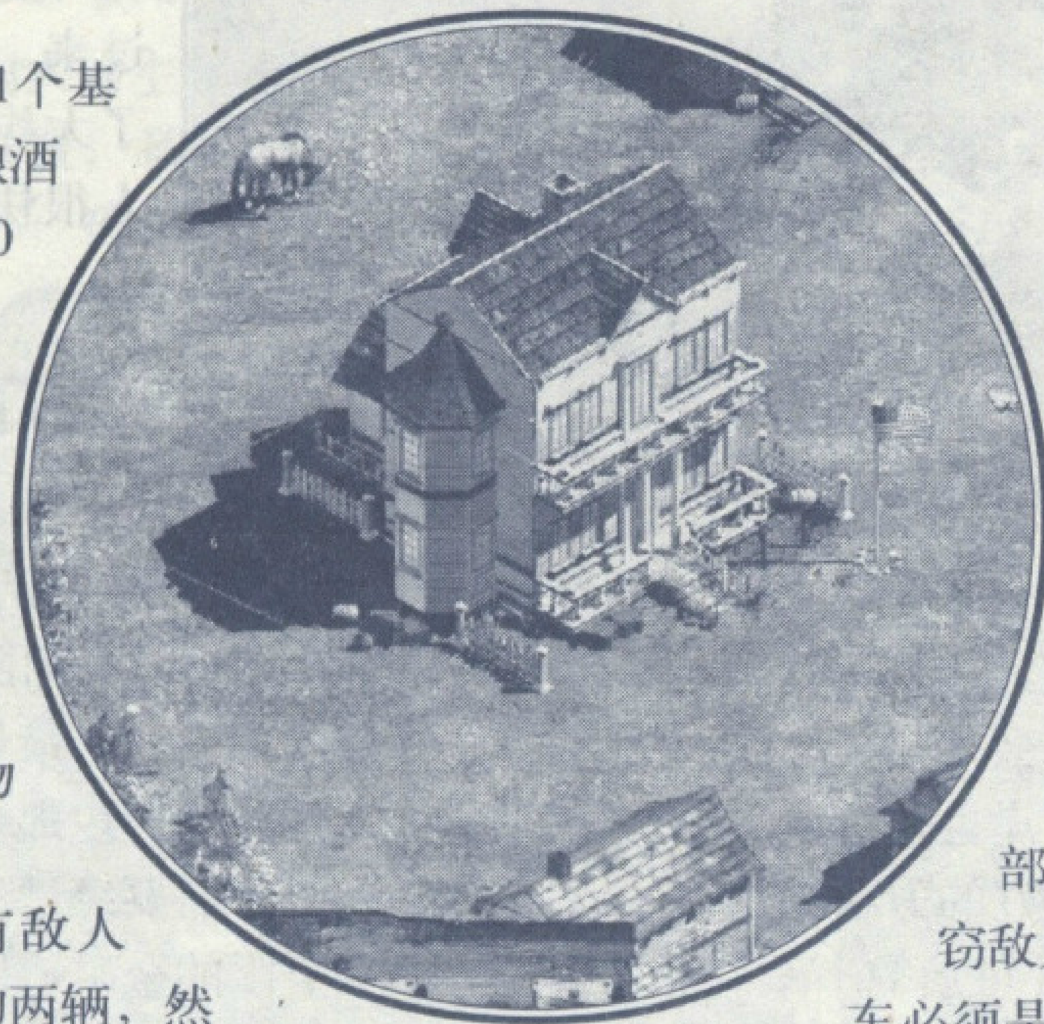
第一关 团伙的恐惧

Band terror

任务1：占领西边的两座房子和1座酿酒厂（Distillery）。

指引：向西走不远就可到达目的地，沿途不会遇到敌人。

任务2：先建造1个基地（Base）和几座酿酒厂，然后再生产300单位的食物。



指引：先让放逐者采集一些木头。基地周围都是树林，采集起来很方便。建造酿酒厂后就可以生产食物了。

任务3：西边有敌人的马车，偷窃其中的两辆，然后用它们从东边的两个仓库（Warehouse）中运走20支枪；摧毁北边警长的办公室（Sheriff's Office）。

指引：在地图左上方和左下方是绿色敌人的两个基地，你所要偷窃的马车就在两个基地之间来回运动，马车由几个捕兽者（Trapper）护送着。你可以先造出一群理发师（Barber），然后从南边绕过绿色敌人下方的基地守候在两个基地之间的路上；或者从北边走，这样路程会短很多，但要消灭自己基地正上方不远处的一个红色敌人基地。当敌人的马车出现后，先截住马车，再消灭护送的Trapper后就可以把马车送回自己基地了。要摧毁Sheriff's Office，必须先灭掉左上方绿色敌人的基地。守卫这个基地的敌人比较多，因此你要带上足够的Barber。将敌人全部消灭后，就可以轻松地摧毁Sheriff's Office了。在地图右上方的Warehouse在紫色敌人基地内，基地入口在西边，由一群敌人守着，还有两个驻扎士兵的了望塔，此外在基地里还有零星的敌人。与敌人战斗时可以使用一些战术，比如让大部队守在后方，然后让一个人去将敌人诱出来歼灭。将敌人全部消灭后，就可以放心地让马车去运枪支了，但注意一辆马车一次只能运两支枪。右下方的Warehouse在蓝色敌人的基地里，基地入口在西边，有一群敌人守着，但没有了望塔，基地里面还有一群敌人。用与前面相同的办法，可将枪支运到Base里。另外，绿色敌人下面的基地和地图左下角的1个敌人基地可以不用理睬。

第二关 偷窃马车

Stage coach holdup

任务1：至少偷窃3辆往返于东西两个定居点之间的马车（Stage-coach），从而挑起双方之间的矛盾。注意不要毁坏马车。

指引：你的基地在地图左上角，共有东边和东南边两个出口。基地上方还有1座金矿。绿色敌人在你的南面，而蓝色敌人在你的东面。你可以派部队在两家敌人之间的路上守候，伺机偷窃敌人的马车。但要注意，你所偷窃的3辆马车必须是同一家敌人的。

任务2：马车被盗的那家敌人决定向另一家敌人开战，因此你要利用这个机会向马车被盗的那家敌人发动进攻，摧毁它的总部（Headquarter）。

指引：南面敌人基地的入口在东边，西面敌人基地的入口在西边，两个入口处都有四座了望塔守着。不要急着进攻，因为这时敌人都集中在入口处，数量非常庞大。你可以先用1匹马到敌人基地里去探一探（不会受到攻击），找到Headquarter的确切位置。当两家敌人打起来后，你就可以发动进攻了。入口处的了望塔可以硬闯过去，直扑Headquarter，由于这时敌人内部的防守力量非常弱，因此摧毁Headquarter不算困难。地图右下角的敌人可以不予理睬。

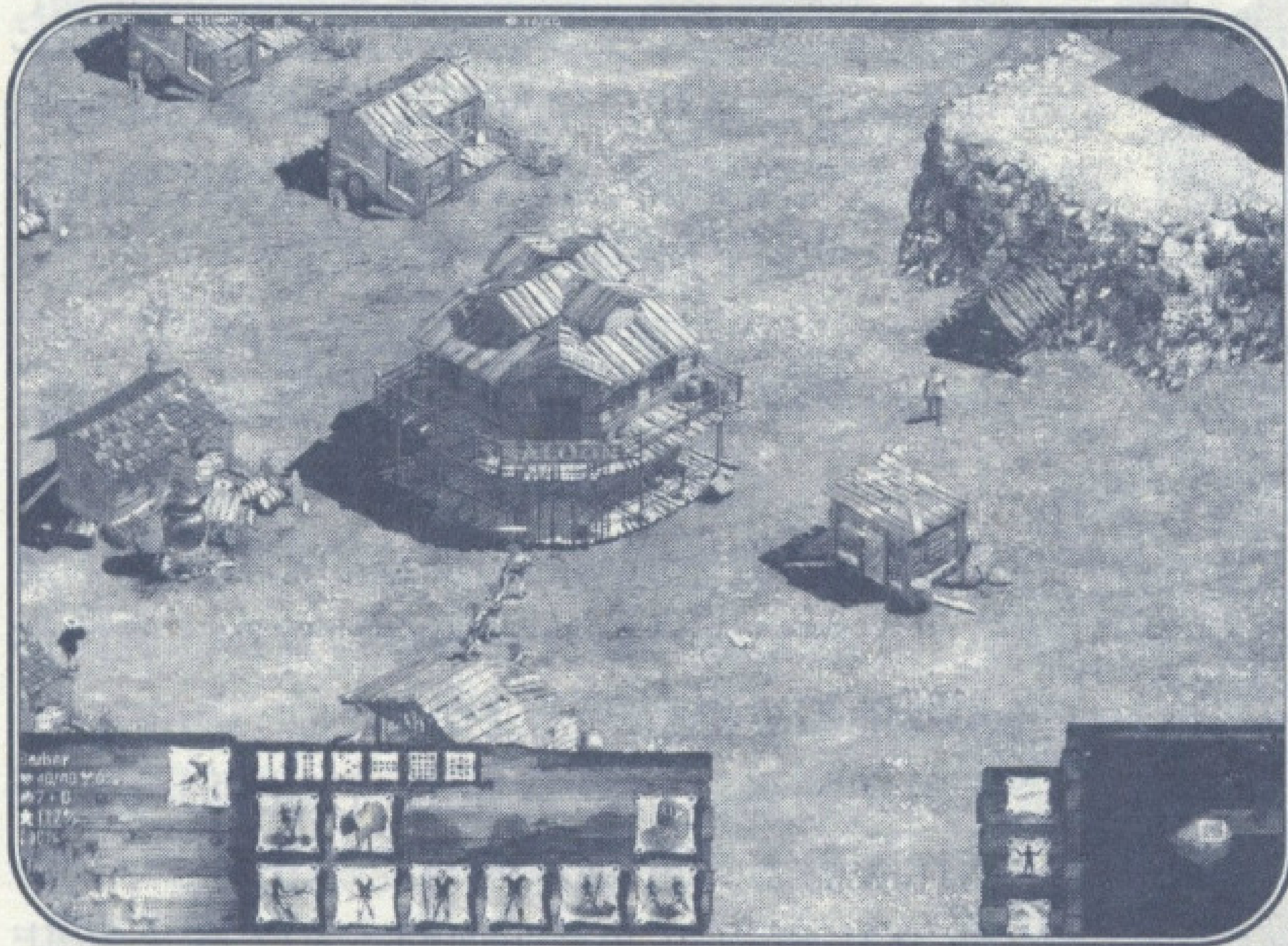


第三关 悬赏追捕

Bounty hunt

任务1：进入北边的城镇。

指引：往北走不远，就会遇到1个骑马的牛仔。他告诉你这个镇上的警长被1帮放逐者的头领杀死



了，如果你能将头领杀死，就可以得到一笔可观的报酬。这帮放逐者盘踞在西面的另一个镇上。

任务2：占领当前所在的美国城镇；杀死藏在西边城镇中的绿色首领，要做到这一点，你必须打败守护他的放逐者。

指引：你可以将当前城镇中的建筑物和人据为己有，然后建造自己的基地，增强兵力。镇上的Sheriff's Office可以造出Sheriff。你可以建造了望塔（Lookout）来帮助防范敌人的进攻，但要记住了望塔里必须驻扎士兵。你城镇西边是蓝色敌人的城镇，入口处有4个发射火炮的了望塔守着，



城镇里面还有为数众多的敌人，其中包括扔炸弹的Blaster，这些家伙杀伤力很大，值得注意。由于了望塔的火力猛，因此要想让部队硬冲进去，可以造一批Sheriff，因为他们生命值高，很经打。最好不要造Mounted Barber，他们生命值低，而且马匹会阻碍部队前进（一次我带领了20个Mounted Barber冲入敌阵，结果全被了望塔干掉了，而同样的20个Sheriff则只损失了5、6个）。你在蓝色敌人的城镇中是找不到绿色首领的，因此不要到处瞎闯。首先将镇子里的敌人消灭，然后再摧毁建筑。当你把敌人的总部毁掉后，会有消息告诉你绿色首领逃走了，并占领了北边的一个城镇。因此你又要向北进发了。

任务3：找到并杀死藏在北面城镇中的绿色首领。

指引：北面是紫色敌人的城镇。入口处有5座了望塔守着，而且镇子里的敌人更多。当你摧毁它的总部后，会得到一笔奖金，并且有消息会告诉你绿色首领已经逃回了河那边自己的营地。

任务4：将绿色首领杀死在他自己的营地里。

指引：向北走，过河即可到达绿色敌人的营地，注意路上有敌人和了望塔守着。绿色营地的入口处只有两座了望塔，很好搞定。但营地里的了望塔和敌人很多，因此必须带上足够的兵力。绿色首领就在营地左下方的总部旁边，消灭他后即可过关。

第四关 杰西·詹姆斯

Jesse James

任务1：抢劫银行（Bank），Jesse James必须活着。

指引：银行就在西边蓝色敌人的基地里，但守卫的敌人像一群马蜂，因此你根本不可能抢劫那个银行。实际上，你只需让基地里的一两个敌人发现你，任务就会改变。注意，起始地北边不远处有过河的路，但是你在任务改变之前是不能过去的，否则任务就会失败。

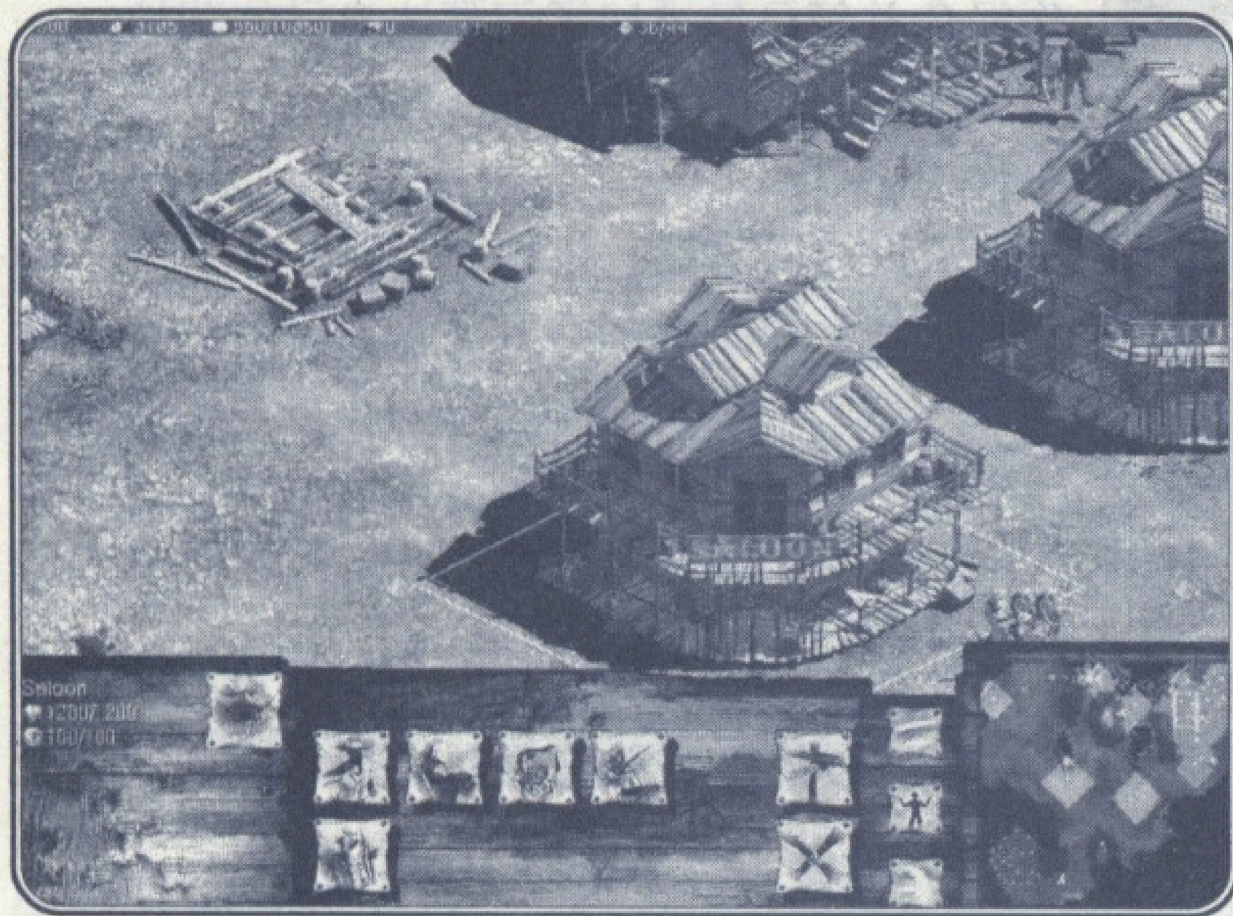
任务2：逃到北边的幽灵城镇（ghost town），Jesse James必须活着。

指引：这时你就可以沿着北面的路过河了。在到达目的地之前，你要经过1座绿色敌人的基地，他们认为你是抢银行的劫犯，因此一场战斗不可避免。在敌人基地的东边有几个猎人（Hunter）和来福枪战士（Rifleman），你可以将他们招募。穿过一片高地，就可以到达幽灵城镇。

任务3：占领所有废弃的建筑，造一只可以让你向更北方向逃跑的木筏，同时监视河对面敌人的阵营。Jesse James必须活着。

指引：招募镇子里的一些放逐者，让他们在河

边建造一个船坞（Boathouse），然后就可以造木筏了，注意敌人会向你发动进攻。镇子东边有一个Warehouse，里面存放了20支枪，可以造一辆马车（Flat-bed wagon）去运。镇子西边和南边的高地上分别有一个金矿。积攒一定兵力后，就可以过河去进攻敌人的基地了。基地里有一个火力很强的堡垒（Fort），但不用理会。当你把基地里的敌人消



灭后，就可以继续北上了。当Jesse James通过敌人的基地后，屏幕右上角会出现一块正方形的明亮区域，那就是Jesse James最终要到达的地方。途中还要经过左上角印第安人的部落，不过你只需将入口处的几个守卫干掉，然后向东走即可到达目的地。注意部落里有很多陷阱（Pitfall），可以派人拆除。

第五关 比利男孩
Billy the Kid

任务1：从西边的印第安人部落和西南的牲畜棚（Ranch）共偷窃40头牛。将20头牛运到西边的Ranch，将另外2 0 头牛运到北边的Ranch。Billy the Kid必须活着。



指引：你的基地被4家敌人包围着：西边是印第安人部落，西南是蓝色敌人的部落，你所要偷窃的Ranch就在他的基地里，北边是墨绿色敌人，东南是粉绿色敌人。北边和东南边的敌人会不停地进攻你，因此一定要注意防御。从基地西北方过河即可到达红色敌人的基地，河口处有一群敌人守着。基地里布满了Pitfall，可以派人将它们清除。将敌人全部消灭后，你就可以派Barber来驯服散布在基地中的牛群了。方法是让Barber靠近牛群。地图东南边是蓝色敌人的基地，基地有东北和东南方两个入口，东南方的入口防守相对较弱，可以从那里进攻。这个敌人基地分为内外两层，内层入口处还有几座了望塔守着，而且敌人也较多。牛群就分布在内城的西南角，同理可以将它们驯服。现在你的手上应该有足够40头牛了，将它们分别赶到地图东北角和西北边由4面黄色的旗帜围成的区域即可完成任务。路上可能会遇到墨绿色的敌人，但他们不会伤害你的牛群。

第六关 警长的死期
Sheriffs deadline

任务1：摧毁你所在的河那边的所有美国人建筑物，并且保证这些建筑物不会被重建；确保你自己的基地不被摧毁。

指引：一条河流沿对角线将地图平分成两半，而你所要消灭的3家敌人基地则沿河分布。由于没有金矿可以开采，因此你可以在杂货店（Drugstore）里用木头或食物来换金子。另外你还可以抢劫河对面的3个银行，不过一定要派人保护马车并尽量躲避了望塔，并且注意不要破坏河对面敌人的建筑物。地图右边中央有一个Warehouse，里面存有15支枪。在进攻敌人前，最好在爆破屋（Explosives hut）中多造一些炸弹兵（Blaster），因为这些炸弹兵对付了望塔很有效。敌人会从北边的了望塔处，以及穿过西边的树林来进攻你的基地，一定要注意防御，可以在这两个地方建一些了望塔。敌人的基地防守不是很严，因此可以比较轻松地将基地里面的建筑物全部摧毁，但是要防备敌人重新建造建筑物就难了。河对面是四家敌人的基地，敌人随时可以派工人过河来重建建筑，河上一共有7条通路，想要全部封锁住很难，因为敌人会不断地派兵来进攻你。我认为应该在消灭1个敌人基地后，派重兵守在这个基地里面，因为敌人不会在基地以外的地方进行建造。当你把1个基地防守搞妥当后，再进攻另一个基地。千万不要让敌

人在被你毁灭的基地里重建建筑，因为只要建好了任何一个建筑，你的任务就完成不了了（游戏让人气恼的地方就是当敌人重建了建筑后，它不会提示你任务已经失败，因此害得我第一次玩这关时将屏幕上所有建筑都毁灭了也过不了关）。将3个基地的建筑全部摧毁就可以过关了。

战役总结：这样子的生活对你还适应吗？偷偷抢抢，居无定所，杀人放火……

美国移民战役

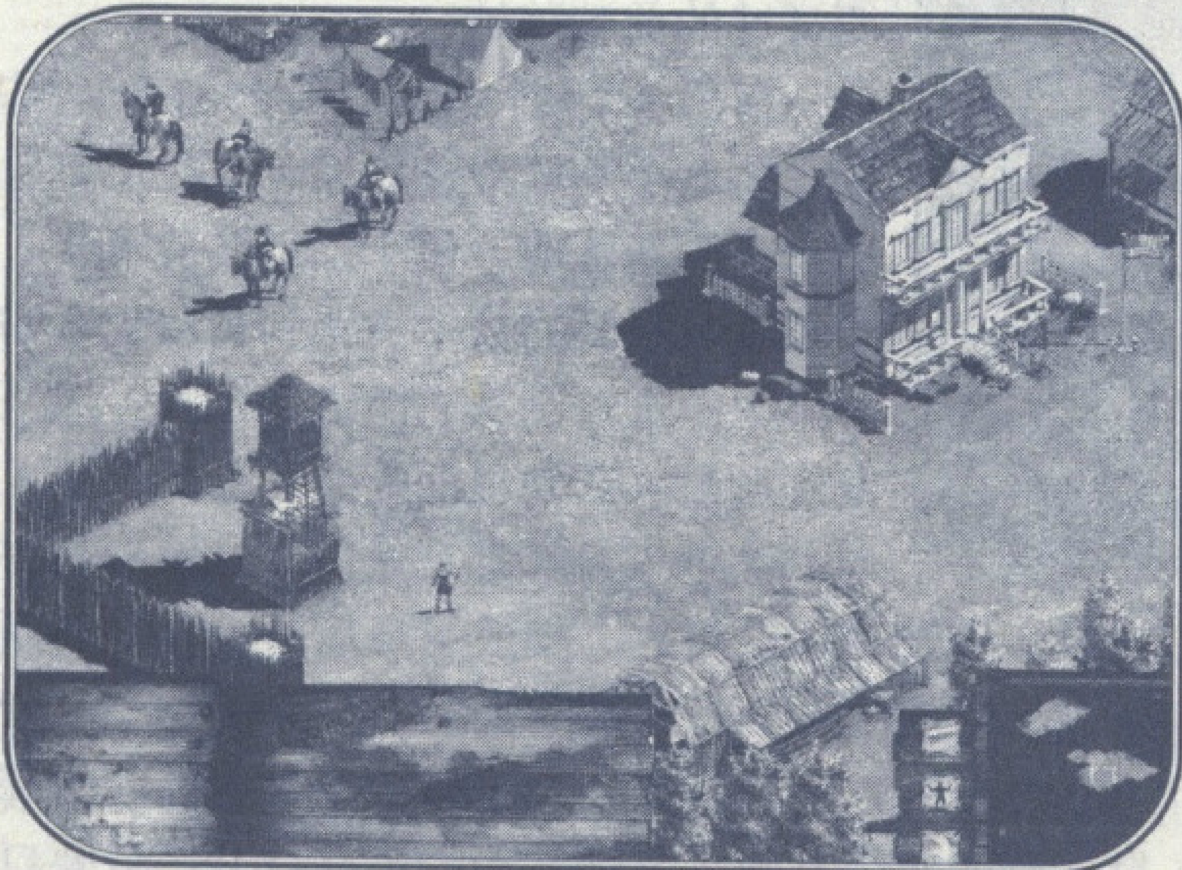
第一关 拓荒西部

The Trek West

任务1：将你的马车带到西边的Texas（四面蓝色旗帜围成的区域），然后等待新的指示。当心！西行之路充满了危险。

指引：至少有1个拓荒者（frontiersman）、一个妇女（frontierswoman）和两辆马车必须到达目的地。一直往北走，在快要到头的地方往西走（不必再往北走，那里是死路而且有敌人守候），来到一片开阔地。开阔地北边的盆地里有几个Trapper可以招募。东南方有一群敌人，不必招惹。继续往南走，在最南边处会遇到一群敌人。再往西走你会看到两条通向北边的路，建议你走左边那条，这样就可以绕过一个敌人的基地。往北要到尽头处是一片开阔地，开阔地西北有几个敌人，杀死后可以招募一些牛仔（Cowboy）。如果继续往南走，杀死一些敌人后可以招募几个拓荒者和妇女。如果一直往西走，就可以到达目的地。

任务2：在旗帜围成的区域里建造一个总部（Headquarters）。



任务3：扩展你的基地，寻找原材料，并保证你的基地能经受得住敌人的进攻。



指引：基地北边有1个金矿，可以派拓荒者开采。基地南边过河是一片茂密的树林，拓荒者和妇女都可以伐木。建造一个农场（Farm），妇女就可以种田生产粮食了。

任务4：本地的墨西哥人发现了你的活动，一群士兵正在前往你基地的路上。保卫你的基地。

指引：墨西哥人将在10分钟后来进攻你的基地。你可以建造Trapper's cabin或者Ranch，然后造兵来增强军队的实力，打败墨西哥人的进攻后即可过关。

第二关 记住阿拉莫

Remember the Alamo

任务1：利用船将以下部队从北方的营地带到地图上蓝色旗帜标志的地方：至少两门大炮（Canon）、20个Trappers和10个骑兵（mounted cavalrymen）；总部不可被摧毁；指挥官Sam Houston必须活着。

指引：你的基地分为两部分，东边的基地在一个岛上，但这并不意味着安全。南边绿色印第安人的弓箭手会游泳过来，从基地的南边进攻你；北方的红色印第安人会驾着独木舟来攻击你停泊在船坞附近的运输船和岸上的军队。西边的基地紧邻橙色的放逐者基地，因此敌人会从西南方来进攻你。基地西北方过河有一个Warehouse，里面存放有30支枪且无人防守，可以造马车去运。基地西南方不远处有一个小金矿，再往南还有一个大金矿，不过这个金矿紧挨着橙色敌人的基地，因此就看你有没有胆量去开采了。造足所要求的兵后，用船运过河，然后就很容易到达目的地了。

任务2：在敌人集结起来以前攻击墨西哥人的军营，并且在规定时间内杀死所有敌人。

指引：从集结地往南不远就是墨西哥人的军营，军营北边和西边的入口处都有大批敌人和炮车守着，因此进攻时的伤亡可能会比较惨重，将所有敌人消灭后即可过关，当然包括藏在总部里面的指挥官。

第三关 登陆vera cruz

The Landing in vera cruz

任务1：将部队装上船，然后过河到达Collado Beach。



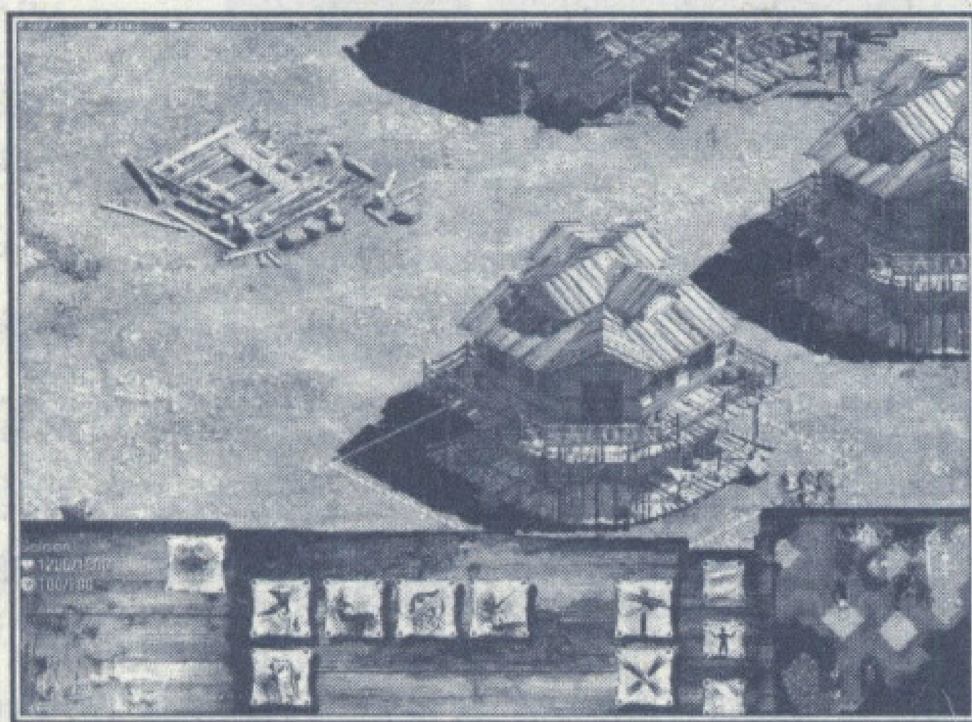
指引：将你的部队都装上船，先向西行，再向南行，就可以避开紫色敌人的基地，在地图上标明的矩形区域上岸即可。

任务2：摧毁敌人总部，并在那里建立自己的基地。

指引：绿色敌人的基地门口有两座炮塔，而基地内部的防守力量很弱，可以轻松地将它的总部摧毁，然后建立自己的基地。

任务3：摧毁北边的3个绿色堡垒和岛上的红色堡垒。

指引：我方基地里有一大一小两座金矿，因此暂时不会缺金子，如果实在不够，地图右下角的山脉中有一个大金矿可以开采。树林在基地的围墙外面才有，注意派人保护伐木工人。橙色敌人就在你下面，它会对你的基地发动疯狂进攻，其中有许多威力强大的炮车，因此你的当务之急是建造部队来防守。在进攻时要多造炮车（Canon），用它对付堡垒是最有效的。在你进攻绿色堡垒之前，可以先把橙色的敌人灭了，免除后顾之忧。进攻绿色敌人的基地是异常惨烈的，基地里面有很多炮塔，尤其是在堡垒周围。这些炮塔和堡垒里面通常都驻扎了敌人的炮车，且射程比你的炮车远，因此你只有强攻。最好造一些生命值高的兵和炮车混合进攻，这样就可以转移炮塔和堡垒的火力，从而保护炮车。北边的堡垒很不好进攻，沿岸都有炮塔和炮车守着，而且河上还有巡逻的炮船，一不小心就会将你装满部队的船击毁。小岛的东北角和西北角没什么防守，可以从那里登陆。这个堡垒的火力非常强大，所以你一定要囤积足够的士兵和炮车后再去进攻。



第四关 墨西哥城的覆灭

The Fall of Mexico City

任务1：摧毁San Augustin的总部。

指引：敌人基地里的兵力很弱，可以轻松搞定。

任务2：尽可能地扩展你的基地，摧毁北方Churubusco的桥头堡；在你过河之前，首先消灭西面valencia将军的军营，这样当你去进攻墨西哥城的时候，他们就不会对你构成威胁。

指引：基地西南的山脉中有1个金矿，在北面的广阔高地上还有2个金矿和1个存放枪支的仓库，在这里开采和运送金子一定要派人保护，以免受到来自西边紫色敌人和东北橙色敌人的攻击，你要在这两个方位派兵驻守。从基地往西过河就到了紫色敌人的基地，途中可能会遇到一小撮黄色敌人。只要将敌人的总部摧毁就可以了，不过奸诈的敌人竟然在总部里面驻扎了一辆炮车，害得我损失惨重。往北走穿过高地就可以进攻桥头堡了，不过桥头堡下面绿色敌人的基地里防守兵力很强，看来一场恶战是在所难免的。

任务3：你的部队现在可以过河了；摧毁Chapultepec的堡垒；进攻墨西哥城的前哨阵地。

指引：河对面又是1个敌人的基地，将这个基地摧毁后你可以在那里建造自己的新基地，便于以后调遣军队。进攻红色堡垒的途中会遇到黄色敌人的基地，不过可以从它西边绕过去。堡垒在红色敌人基地里面的高地上，基地入口和高地入口处都有炮塔，且地形易守难攻，因此伤亡会很大。摧毁堡垒后，沿北边往西一直走就可以进攻绿色敌人的3个兵营（Barrack）。当心敌人的牧师，他会召唤你的部队。你也可以从敌人基地南面的围墙打开一道缺口来进攻，不过这样损失会大一些。将3个兵营全部摧毁后就可以过关了。

第五关　亚利桑那湾战役

Crook-Arizona campaign

任务：摧毁3 个敌对印第安人部落里的首领帐篷（chief's tepee），这3个部落分别是东南方的Hualapai，西南方的White Mountain Apache和东北方的Yavapai；你盟友的总部不能被摧毁。

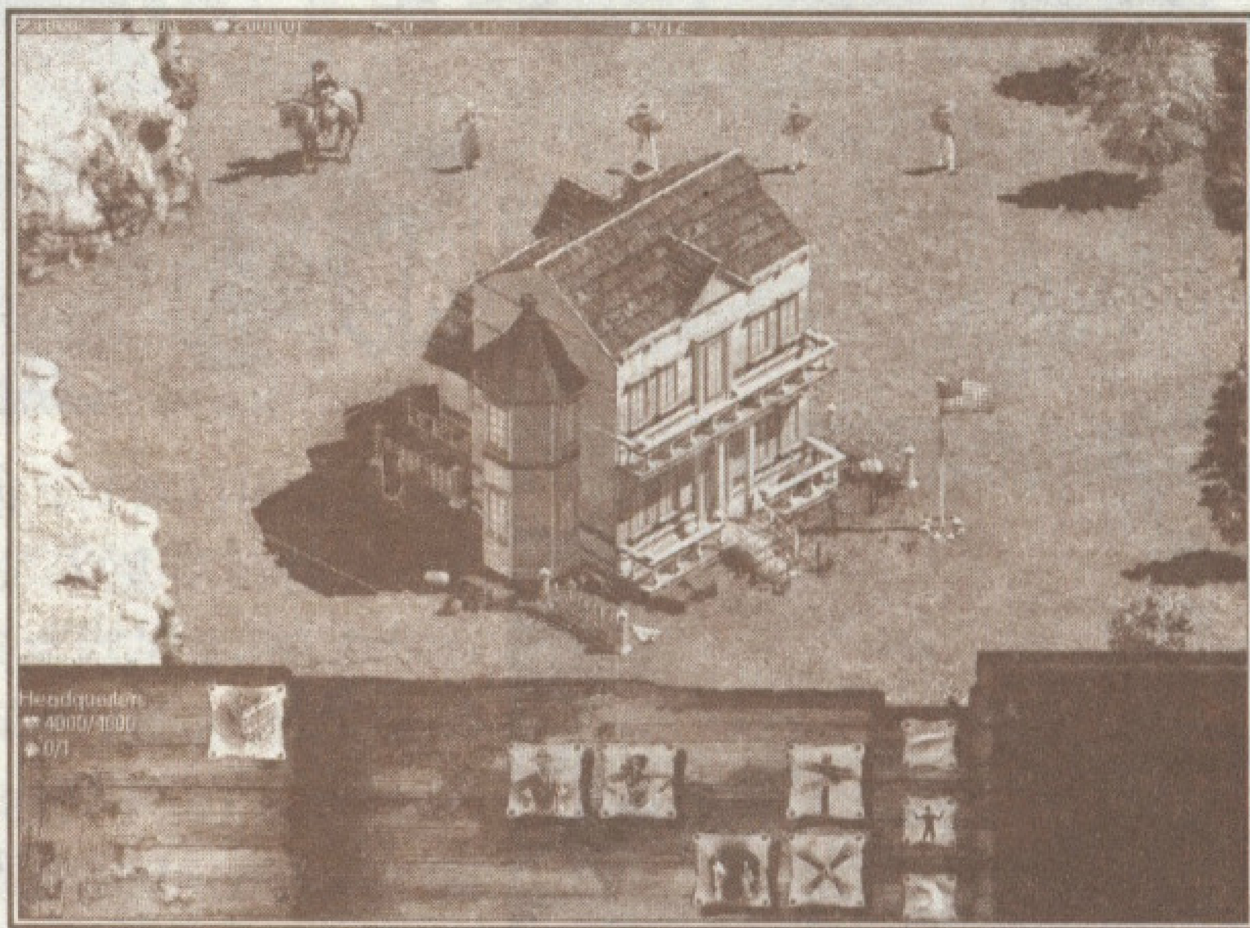
指引：你的基地处在敌人包围之中，情况相当不妙。紫色敌人偶尔会从北边来进攻，而把主要兵力用来进攻你的盟友。你的盟友防守力量较弱，因此遇到攻击时要迅速支援它，最好派一队兵守在盟友的总部附近。东南方的红色敌人、西南方的绿色敌人以及西边的橙色敌人会轮番从基地南面和西南面向你发动进攻，而且来势凶猛，所以你的当务之急就是赶快造兵，然后驻守在基地南边的了望塔附近。注意，橙色敌人也会进攻盟友的基地。在基地东北方有一个存枪的仓库，河对面最东边的山脉中有一个金矿，此外盟友基地南边的山脉中也有一个金矿。在地图西北角的高地上、东边的山坳里和河流下游的东边有一群印第安士兵可以招募。当你的军队足以防守自己和盟友的基地后，就可以组织进攻了。你可以首先　攻击紫色敌人，这样可以缓解盟友的压力。紫色敌人基地的军营旁边几乎都聚集着一群士兵，因此你要慢慢前进，不要把敌人一下子全引出来。通往红色敌人基地的路上布满了陷阱，行走时一定要小心，而且还要防备敌人使用的闪电魔法。从我军基地西南方向走，穿过一个高地就到达了绿色敌人的基地，注意高地上有一大群士兵守着，将首领的帐篷摧毁后就可以过关了。

第六关　边界冲突

Border conflict

任务：寻找并摧毁敌人所有的军事建筑；摧毁所有敌人的总部，包括首领的帐篷和战地指挥所等。

指引：这关难度很大，资源贫乏，你必须快速大量地造兵。红色的印第安人部落分为两部分，一部分在地图东南角，另一部分在地图的东边。在通往它们的路上分布了许多陷阱，基地中有许多弓箭手守着。绿色墨西哥人在地图的西南，从基地西北过河可以到达。这个敌人基地的防守非常强，不仅有成群的士兵和炮车，里面还有堡垒，因此攻击时的损失将会很惨重。从这个基地向北走，过河再往北就是橙色放逐者的基地。进攻这个基地比进攻墨西哥人的基地容易许多，只有少量敌人和几座了望塔守着。紧邻



放逐者基地的东南边又是1个墨西哥人的基地，而且防守比起前一个墨西哥人基地来有过之而无不及，除了堡垒还有几个炮塔。看着自己的部队前仆后继地倒在敌人的炮火中，真让人痛心啊！这个基地的东边又是一个印第安人的部落，只要小心基地里的陷阱就行了。

战役总结：好了，现在所有的任务都完成了。你在体验游戏乐趣的同时，是不是也上了一堂生动的美国历史课？

▲ 北京　志云、puppy

80

制作	Data Becker
发行	Data Becker
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9x/me/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

《星际争霸》经典对局

战斗主角：

=I.D=EAT，吕奥丹，22岁，全国冠军，Wcgc中国国家队选手，2000年中国成绩最优秀的选手。

=I.D=Hurricane，葛凡帆，19岁，近期崛起的新秀，曾经在上海索易杯比赛中同时取得1 Vs.1和2 Vs.2的双料冠军。

地图：lost temple gamei比赛用图

=I.D=EAT 选定神族，褐色，在12点。

=I.D=hurricane 选定虫族，绿色，在6点。











大家可以看到，gamei地图上，6点的气矿是在左边的，这意味着什么呢？这意味着人族的坦克架在旁边的峡谷里即可以轰到基地，更可以轰击到气矿。hurricane（以下简称h）的开局是比较谨慎的，他采用的是在9d的时候造一个overlord，接着偷一个农民，然后再造一个农民。也就是在11人口的时候，下去开了分矿，然后补个农民，又在11人口的时候建造了血池，最后还是在11人口的时候造了第三个基地。大家可以看看第三个基地的位置，放得很好，在第二个基地和第三个基地之间刚好可以放一组地刺，可以有效防备狂战士的rush。h的第二个基地建好以后，立刻造了8条狗，准备防范对手狂战士的蚕食，等了半天对手居然还没有来。于是他把部队调往前线，一到EAT的基地门口，发现EAT采取的是P双基地的开局，在路口造了2个炮塔，并且还有一个狂战士把守在斜坡上，防守很严密。h一看，只好把所有的小狗放在对手的基地外面，开始补农民了。他补到每个基地大概15个农民就没有再加了，开始造了口水池，准备口水rush。毕竟让神族的双基地开成功的话，虫族就没有得打了。所以h决定速攻。这时，h的一个探路房子来到了EAT家中，挨了炮塔几下就躲到3点钟去了。EAT出了一个龙骑士，千里迢迢追杀那个房子，终于把他打掉了，而且躲了起来，躲在了3点钟的矿里面。等h报仇的小狗赶到的时候，却没有找到，只好失望地走了。此时的EAT，已经很有钱了，他开了3个兵营。这个时候，EAT的一个探路农民

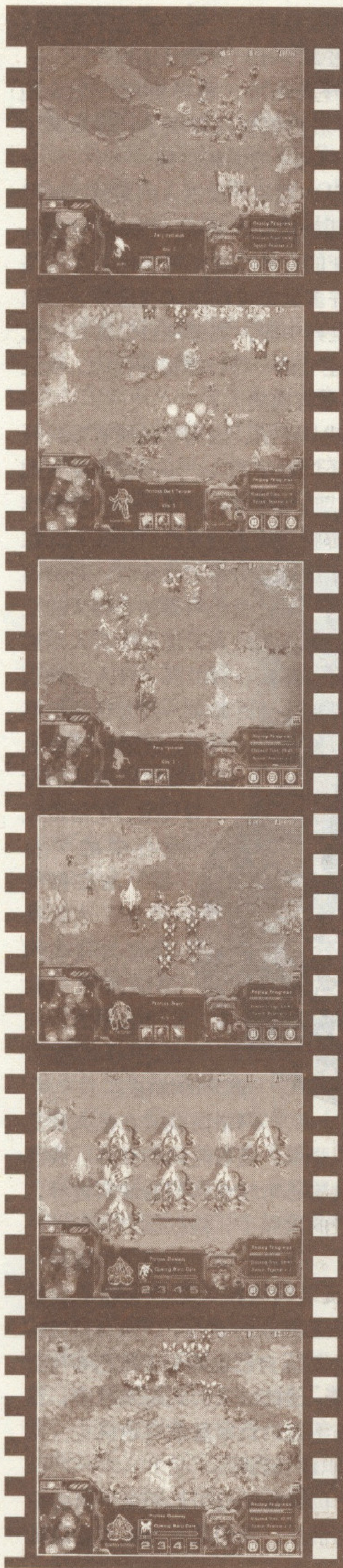








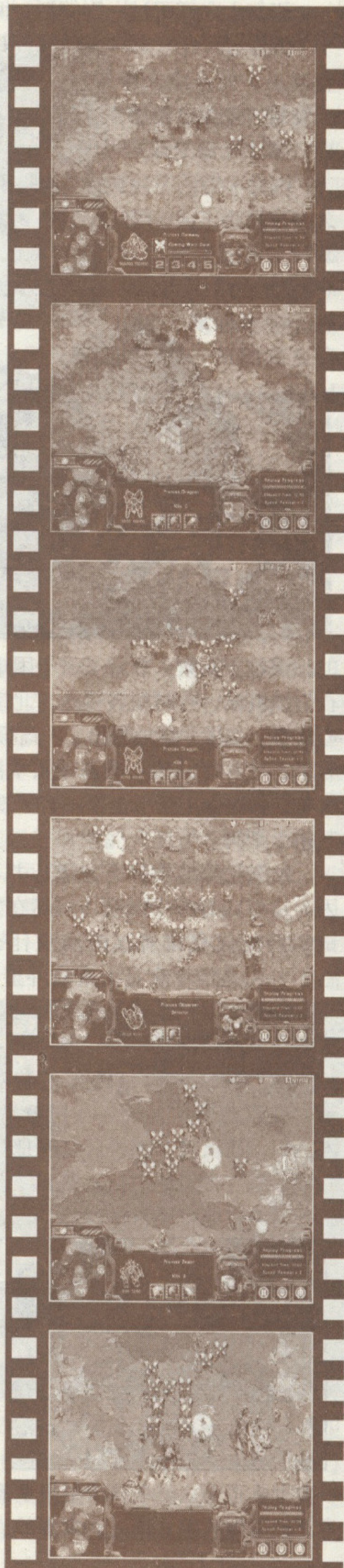




溜进了对手的主基地里，h一直舍不得花钱变卖掉自己基地门口的那个地刺，结果让对手的probe侦察到了极其重要的信息：h没有升级主基地，而且建了口水池，这更证明了h是想用口水来rush。所以EAT只需在门口布防就行了，EAT在门口补了4个炮塔，并且在4个兵营不停地出龙骑士和狂战士。此时，他的科技也发展起来了，并造了两个黑暗圣堂武士，把他们派往前线。由于刚才那个房子被打掉了，h在前线的部队被两个黑暗圣堂武士赶得到处跑，拖延了很多时间。等到h再派往前线的房子到达时，EAT已经兵精粮足，严阵以待了。此时h已经别无选择了，神族的经济已经超过他了，而且自己的科技也还没有爬升，如果不打的话，只有死路一条。于是他选择了立刻进攻，可是EAT的兵很多，并且还有4个炮塔支持，轻松挡住了对手的进攻。很快，EAT的temple的电也升级完毕，运用闪电，EAT更加不费力气地挡住了h下一波更加疯狂的进攻。局势到了这里，h已经处于绝对下风。此时，EAT的狂战士的速度也升级完毕了。他立刻打出去了，大概有将近一队半的狂战士和龙骑士，还有七八个光明圣堂武士，并且有了一级攻击力。h中央的散兵游勇和EAT装备精良的神族部队一接触，h立刻溃不成军，幸好后来的部队填上了空当。EAT没有躁进，他再一次聚兵，等到有2队多的龙骑士和狂战士的时候再打了出去，并且在基地里面都补充了炮塔，很稳重。这一次h再也无法抵挡了，兵败如山倒，一直被EAT杀到了主基地。没办法，h只得退出认输。

这场战斗由于h的几个失误而输掉了比赛，比如开始时侦察不够，P开双基地自己竟然不知道，房子被打了，后来的房子来得太迟，后扩张也不及时，资源上落后；反观EAT就非常稳重，基本上没有什么破绽。看来h的经验还不是很足，需要多多练习。

◆ 黑龙江 hongzf



相信大家都听过一则笑话：两个人吃苹果，其中一人拿起一个大红苹果咬了一口后发现苹果里面有条虫，便开始大声抱怨，而另一个人对他说："发现一条虫已经够幸运的了，要是只发现了半条虫，那才是最倒霉的呢……"

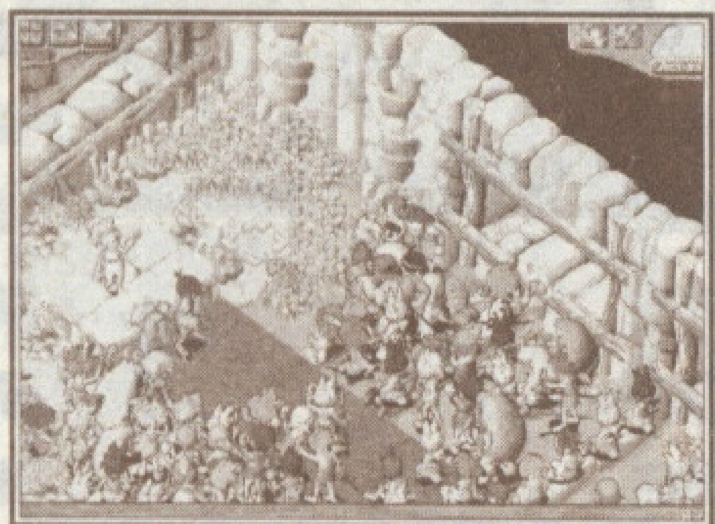
说这个笑话不为别的，而是事出有因。前不久，某商业化游戏网站代理了一款网络游戏，游戏上市前先搞了一个免费测试，据说反映不错。然而当该产品的正式版上市后，许多玩家却发现这款游戏



的掉线过于频繁，登录又过于困难。玩家因此纷纷投诉该网站，一时间弄得连《北京晨报》也开始关心此事，似懂非懂地写出了一篇报道。在该报记者看来，"玩家认为：我花钱买了游戏又买了月费卡我就是上帝，上帝不爽了就有权对其指手划脚。"

我倒觉得这事挺有意思，并不是因为这游戏有多少问题（虽然在发测试版的时候我就对这游戏没什么好感），而是指玩家是上帝这件事。事实上，这个被经常挂在嘴边的比喻，很有点儿东西可说。

很多玩家觉得自己买了游戏后就是上帝，在以前，这种说法我愿意举双手外加双脚赞同，现在我虽然不愿否认，但是却连一只手也举不起来。原因很简单——太多的"上帝"破坏了网络游戏这个本来很美好的世界。

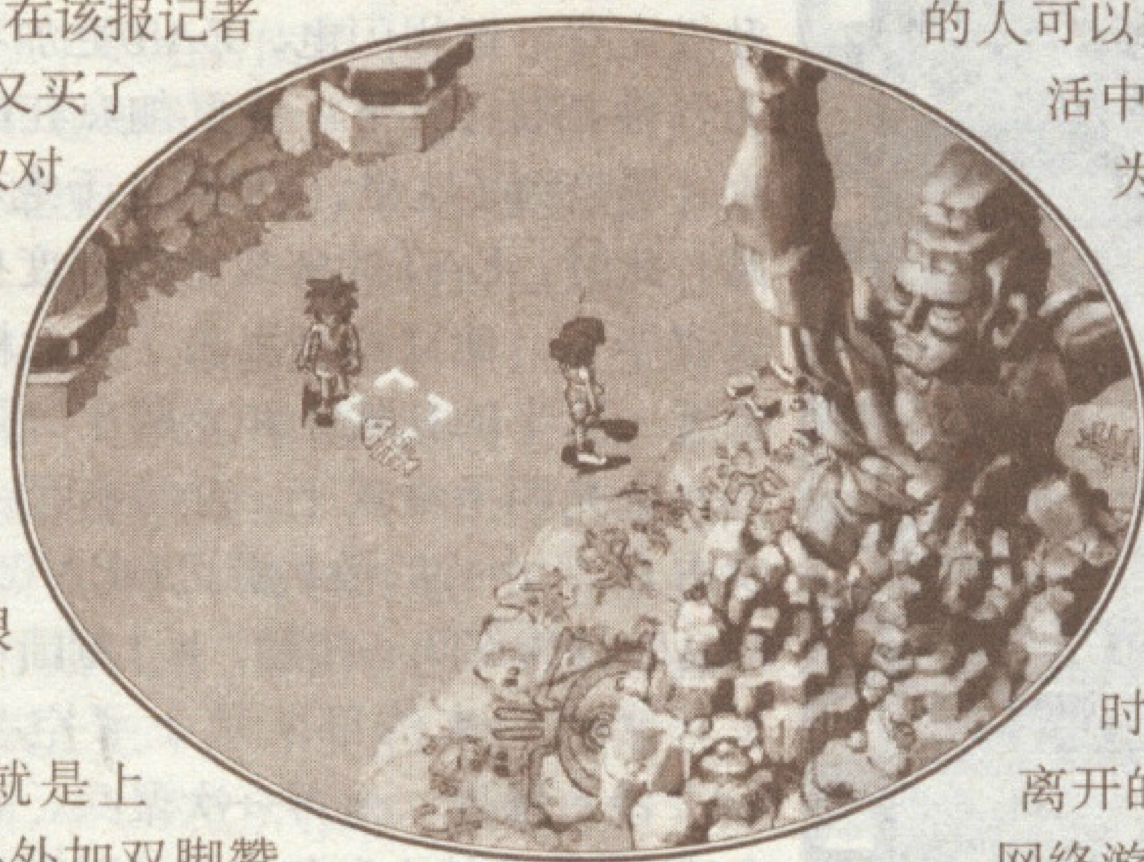


网络游戏的世界，在一个新手看来，就好比是四五月天街上卖的大红苹果。从外表上看，用王朔的话说叫一一看上去很美，然而这个苹果里面却全是烂掉的玩意儿。原因我刚才说过，太多的"上帝"做了过火的事情，那么现在要让这些"上帝"给这个苹果写一评测报告，应该怎么写呢？可能是这样吧：

某某牌苹果，外表光滑，色泽鲜艳，个大饱满，切开后内部有几条虫子，导致其中有95.5555555%的面积烂掉……

不可否认，我第一次进入网络游戏的世界中，我的生活就由此改变了。我知道这是一个可以让自己改变的世界（泛指现实世界和网络游戏世界），是由许多玩家堆砌出来的世界。所以当我每次进入这个世界中时，我感觉自己面对的已经不是那堆毫无生气的一行行源程序代码，而是面对着无数有血有肉的人。

网络游戏是活的，因为它的所有参与者都是有着不同思维的人，不是毫无生气的一行行二进制符号，而每一个人的所作所为都将对故事的发展产生影响。在这个虚拟的街道上漫步时，在酒馆喝酒时，身边叫嚣的、聊天的全都是真实的人，他们中有人乐善好施、有人斤斤计较、有人心胸坦荡、有人心胸狭窄……令我觉得比现实社会更真实，因为在这里混的人可以完全抛弃现实生活中不得不遵从的行为规则，把潜藏在内心中的"自我"彻底释放出来。这就是当年为什么网络游戏吸引我参与的原因，同时也是今日许多人离开的缘由。



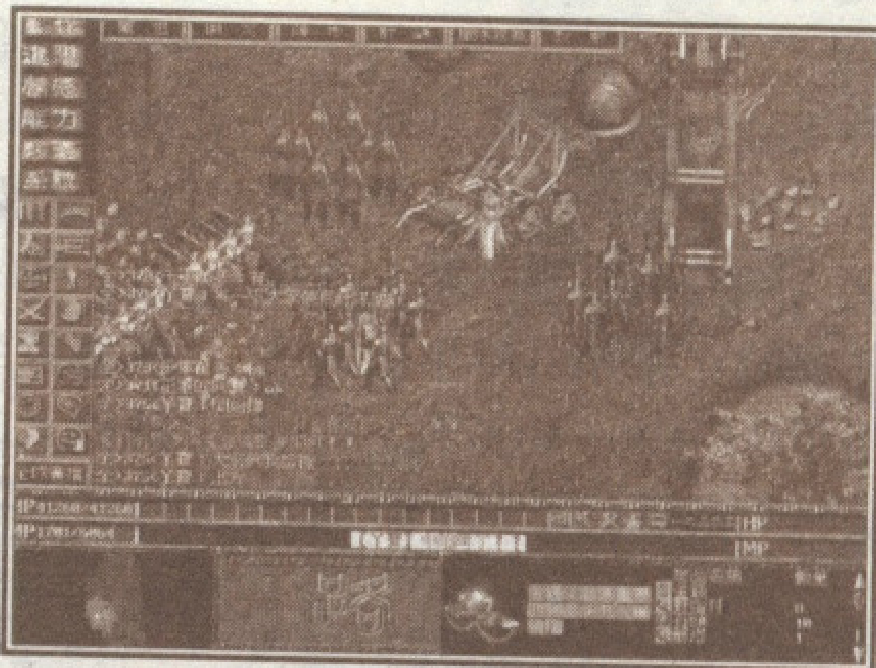
网络游戏实在是太现实了，现实得有些让人恐惧。随着时间的推移，我忽然慢慢感觉到这个世界越来越像我们的现实世界，这已经不是一个公平的世界了，强权压力和种种不平，已经司空见惯了。我的一个朋友遇到过这样一件事：他以前经常玩《网络创世纪》（以下简称UO），由于自己实在是喜欢的不得了，索性自己搭建了一个UO服务器，然后自己也弄一个角色参与进去。随着时间的推移，他的站来的人越来越多，直到有一天，一个新来不久的玩家忽然对他说："请给我个巫师（GM）职位当当吧。"

巫师职业是一个玩家在经过了长期艰辛努力后所获得的一种肯定和信任，我的朋友当然不会随随

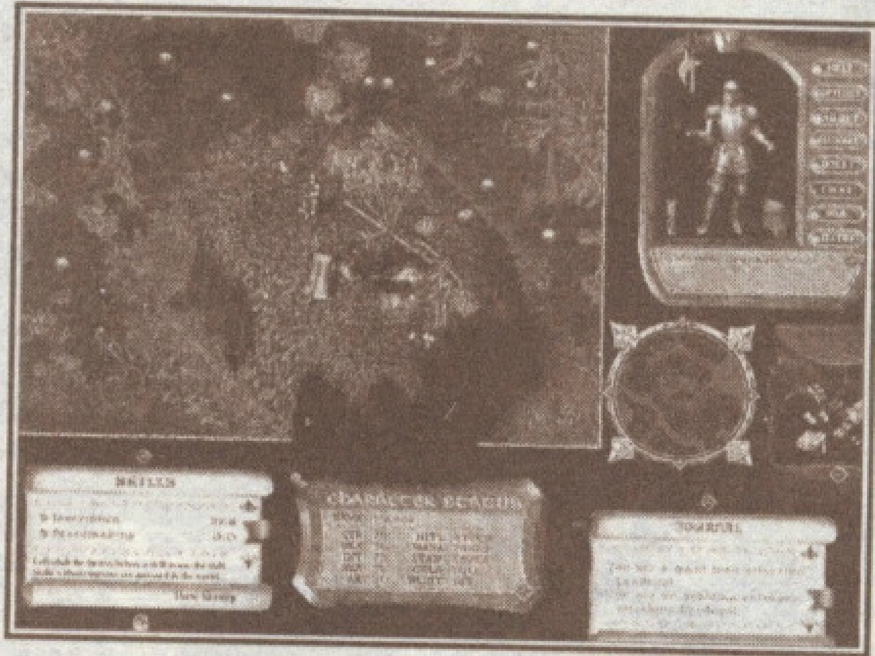
便便答应他，便一口回绝。谁料那位玩家又说：“你知道吗？我是××BBS站的站长。”

我的朋友沉默了。于是那位玩家又说道：“听说××吗？那是我哥们。”

我的朋友开始选择沉默作为回答，不久后他把自己辛苦架设的UO服务器关闭了。我很为他可惜，并问他还会不会再玩UO？他说不会了，问他为什么，他只说了两个字——烦了。



我不知道那位很拽的玩家现在在哪里混，不管怎么样，他倒是给我上了生动的一课。他的行为如果从心理学角度上来讲，属于一种极度的狂妄和兴奋状态。可以判定，当时这位玩家一定认为自己事业上如日中天。在这种状态下的人，一般来讲，常常会为达到自己的目标而不择手段。此时别人的劝解对其一般是毫无作用的，他的脑海里所想的只是：“我想要的，就一定要拿到”和“只有我是对的”，认为一切人都应该乖乖地听他的，这种状态就是所谓的刚愎自用。我不知道这位玩家在后来冷静下来会不会对他当天的行为表示一定的惭愧，不管他是否后悔，我倒是很想拿他做心理学的典型范例来好好研究一番。



我看过许多以网络游戏为背景的小说，我懒得去探讨它们的文风等诸多问题，在以UO或者其他网络游戏为背景的小说里，大多透露出了一种对网络游戏社会美好的憧憬和对现实网络游戏中一些行为的厌恶。一篇以UO为背景的小说里，作者曾经幻想过建立一个美好的没有不平、没有PK、所有人都和和睦睦生活的城邦……然而到了现在，我们发现，那种世界在中国的网络游戏中似乎是不可能出现的。

我们的网络游戏世界里，所有的只是无尽的PK、利用BUG谋利，仗着自己能力高欺压弱小，用辅助软件进行非法竞争，这已经不是一个美好的世界了，简直就是一个充满了欺骗的世界。试想一下，当你在野外独自进行冒险，看到一个人影，因为想和他交个朋友而打招呼，结果对方却以一个魔法或者一柄长剑来“伺候”你时，你的心情会如何？

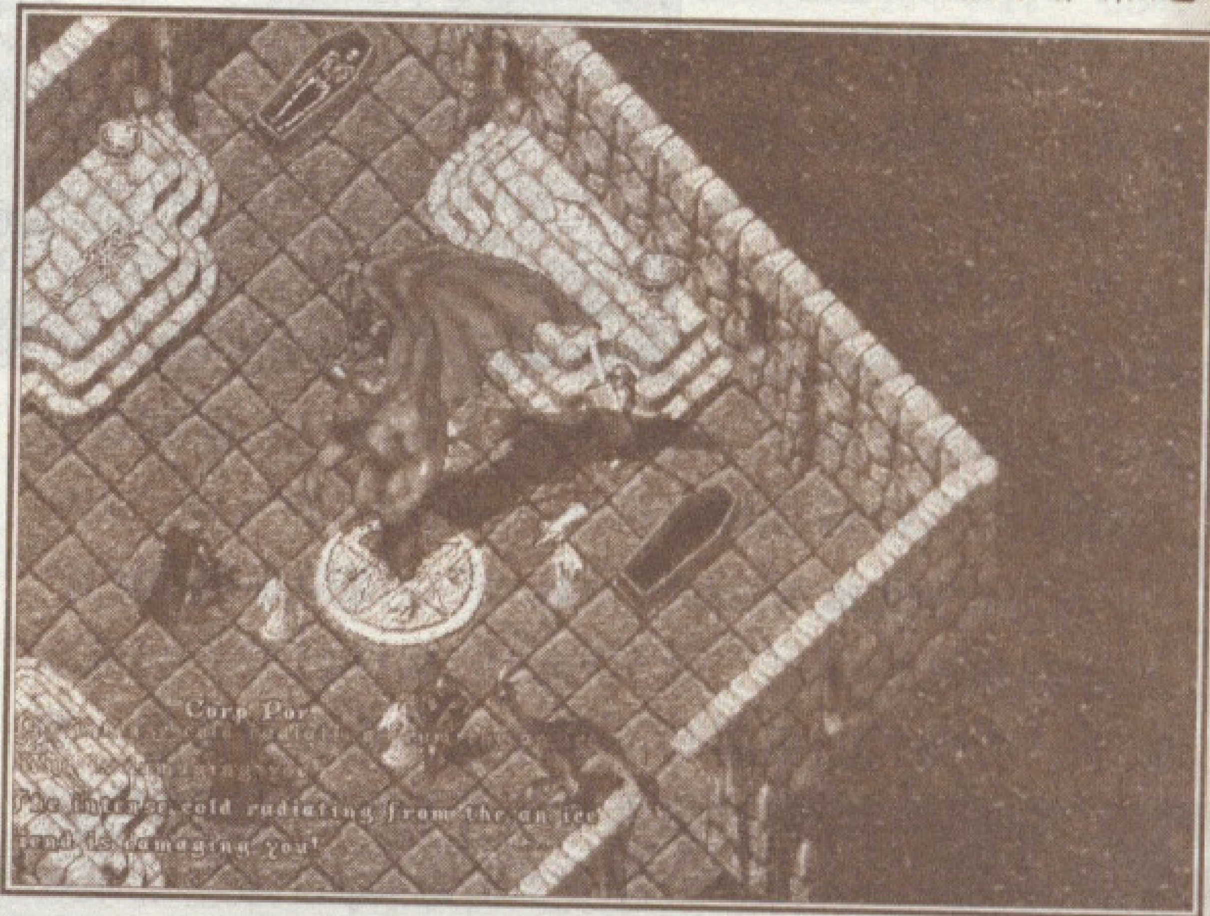
在网络游戏世界里，有许多玩家是不断靠PK来提升能力的，有时为了保险起见，就去杀城里等级不算很高的NPC来提升能力，我在玩《万王之王》时曾经多次见到玩家在城里向善良的新手接待员动手。结果致使部分玩家在短时间内得不到应有的帮助。这是一种多么自私而又不负责任的行为。

我并不反对PK，而且曾经还经常干，但是要是全都是单纯的PK游戏就失去了乐趣。你可以说我现在是一手持屠刀、一手捧圣经，但是我的确在每一次PK后，心中都会涌起一种负罪的感觉，我杀死了一个本来可以当朋友的人，而这一切只是为了提升我的能力，得到他的物品而已。

一般来讲，PK者的心态可以分为两种。

第一种PK没有别的意思，其目的就是为了玩，他最初感觉PK很有意思，既可以提升自己的能力，又可以取到别人的物品，何乐而不为呢？从心理学角度上来看，一件事情无论之前再不熟悉，经过多次的反复操作，他就会在心中牢牢记住，从而形成一种习惯，这就是所谓的“熟能生巧”。他们PK只是觉得好玩，可能自己并没有感觉到什么，但是他们并没有察觉到给别人带来的痛苦。

第二种PK者是一些逆反心理和报复心理比较严重的人。刚开始进入游戏时，他们的能力非常之



低，再加上几次的被PK，从而形成了他们强烈的报复心理，偏偏他们又讨厌按部就班提升能力的过程。他们先开始寻找比他们弱小的玩家，然后慢慢地和第一种人一样，有了PK定势，要获取财物，就

必须进行PK，然后慢慢地为自己的过去复仇，开始疯狂地PK。

严格来讲，这是一种反社会形态的心理状态。处于这种心理状态的人，攻击性强，会以各种方式试图挑战规则，以看见他人不安的心理和他人的被伤害心理为快感，从而平衡自己最初苦难生活的感受。从某种方面来讲，当年在UO里，刺杀大不列颠王的那位叫BECH的玩家就有点这种倾向。相比之下，PK好歹还是被大多数游戏所允许的情况，只能算是苹果里那条被发现的虫子，而苹果里的半条虫子是什么呢？就是利用BUG谋利。



很多网络游戏的规则都有这么一条：发现BUG及时通知巫师，不得用其谋利。然而究竟有多少人能够做到这一点呢？很少。春节时，在某网站的一个论坛上，曾经有一个玩家贴过这样一个帖子："我的《××××》里多了××万，请想要的玩家及时找我联系。"这位玩家多少还有些仗义，懂得有福同享的道理，但是他为什么不去报告巫师呢？综合起来，利用BUG谋利者的心态大约有这样几种：

第一种就是与巫师不和，成心要拆巫师的台。其实出现这种情况，需要检讨的或许已经不只是玩家了，而我们的巫师是不是也应该从自身来想一想呢？我经常看到有许多巫师禁止玩家在游戏中刷屏而自己却刷个不停，这在无形中就将巫师在玩家心目中的地位一降再降。

第二种是心存侥幸，认为只要我不说出来，应该是没有人知道的。

第三种严格来讲是第二种人心态的一种延伸。他们认为，这个BUG是我好不容易发现的，为什么不能为我所用呢？这种心态的人应该说是有一点逆反心理的。

类似于这样半条虫子的事情很多，有人曾经说过，网络社会演绎的是第二个自我，你可以演绎成你希望当的人，然而有时候这第二个自我是不是演绎得太过了一些，我经常在一些MUD中看到许多玩家仗着自己能力值高而对其他玩家破口大骂。面对这样的人，我真不知说什么好，或许还是一位玩家说得好："这只是一个游戏，离开了这个游戏，谁都可以打你一顿。"

再后来又出现了什么辅助软件等等，这个东西最早是为了对付《石器时代》而出现的，可是到了后期，许多玩家玩什么都爱带着它。于是就出现了出招比你快，跑的比你快等等奇怪的现象。

仔细瞧瞧，网络游戏世界这个"大苹果"里的虫子快要爬到外面来了。

我现在已经很少去玩网络游戏了，因为那里已经没有了当初我玩时的那种冲动和激情，那里的真诚已经很少了（还不能说没有）。很多玩家都说自己买了游戏就是上帝，应该得到合法的服务，然而上帝并不代表不受约束，网络游戏世界里也不是说完全没有纪律可言。真理走过一步就是谬论，忘了这是谁说的了，我们的上帝不可以把自己的合法权益超支使用，否则，你就是网络游戏世界里的大虫子——虽然你头上还笼罩着"上帝"的光环！

每天在网络上，听着OICQ里的朋友侃侃而谈在《万王之王》里砍人的乐趣，《石器时代》里养宠物的快乐，我只是报以微微一笑。他们说他们所需要的就是一个真实的世界，这样玩起来才有感觉。

但是，我已经有了一个真实的世界，不再需要另一个了……

◆ 北京 林翔

补丁铺

自大众软件改版至今，作为一个读者，我感受最深的就是每期每个栏目编辑都有一个篇首语了，老实说我最爱看的也是这点。其实印象中，过去我们补丁铺一向是有篇首语的（好像有点自夸的情绪）。而作为一个业余的主持人来说，眼看着专业编辑们的首语越写越长，越写越好，我的压力也是相当大的。好在我们补丁铺得天独厚的有很多东东可以说，说补丁就要说游戏，而说到游戏，小铺的游戏种类可是无所不有、一网打尽。看看本期的补丁，10个补丁10个游戏，真是说不完的游戏故事，打不完的游戏补丁啊！（闲话少说，且让我们进铺一观！）

游侠创作室：ALI

《功夫英雄》无限生命、食物点数修改器

Akimbo Kung Fu Hero

我们至今还怀念着当年的《超级马里奥》系列，甚至有时候还会在某个街机厅里偷偷地看着那些孩子们玩着同一类型的所谓“卷轴动作游戏”，然后故作不屑地走开，其实心里却已经开始羡慕那些无忧无虑的孩子，感叹着岁月无常，时光不再。不过现在，Iridon的一款卷轴动作游戏《功夫英雄》将把美好的记忆带回到我们身边，如果配合这个无限生命、食物点数修改器玩起来就更完美了。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（TAB+ALT）切回系统，然后运行子目录\EYMAKP3T下的执行文件EYMAKP3T.EXE打开修改器，按F1键是锁定你的生命值，F2键是锁定食物值，F3键是增加一个生命点数。

《召唤者》超级存档

Summoner

说起Volition公司可能各位不是很熟吧，但说起《天旋地转》（Descent）这个游戏，相信一定有不少人知道。Volition就是从创作《天旋地转》的Parallax独立出来的游戏制作公司，而《召唤者》也是其最新作，几乎酝酿了近3年。因为该游戏是不能使用修改器的，所以这里奉献给大家的是游侠创作室三枫为大家制作的超级存档，人物等级50，还有100多点的技术点数没加，几乎是无敌了。

使用方法：将子目录\SUMMONER内的存档文件复制到游戏目录下即可。游戏时读取相应的记录，就可以有这个超级人物了。

《遥控特技赛车》无限金钱赛道修改器

Stunt GP

这是近期来难得一见的优秀赛车游戏了，游戏的主题是遥控赛车，画面相当华丽，赛道更是变化多端。不过游戏中需要比赛赚钱来购买零件，而每个新赛道的开放都是需要在老赛道上比赛胜利之后才可以的，但是要想取得胜利没有好配件来武装赛车是万万不行的。所以，请使用这款无限金钱、赛道修改器。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（TAB+ALT）切回系统，然后运行子目录\STUNT2TRN下的执行文件STUN2TRN.EXE，按F5键是增加一个赛道，F6键是增加20 000现金。

《辐射战略——钢铁兄弟会》强力机器人生成器

Fallout Tactics

《辐射战略——钢铁兄弟会》战略版的问世应该说是众望所归，上市之后势头强劲。那么现在小铺也要给大家更强劲的力量，就是这个强力机器人

生成器，它将把你在游戏中的初始同伴Farsight和Stitch变成两个强大的杀人机器人。

使用方法：请将子目录\TACTICSNPC下的所有文件复制到游戏目录下即可，再进入游戏看看是否有点变化了呢？

《部落II》IP联机补丁

Tribes 2

《部落II》这款传说很久的联机游戏终于上市了，加入官方的战网玩起来是不是很过瘾呢？不过为什么不能IP联机呢？这个补丁解决了这个问题。

使用方法：请将子目录\T2IP下的所有文件复制到游戏目录下，执行ip2ip.bat即可。

《恶魔之死国王万岁》三项属性修改器

Evil Dead Hail to the King

阅读Necronomicon的小说不是一件轻松的事，书中描写的都是底层社会、幽灵世界以及残忍的魔鬼，对于肉和血的细节描述简直恐怖到无法忍受。而这就是这款Heavy Iron公司新作品的由来了，恐怖不要紧，因为我们有修改器！

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法(TAB+ALT)切回系统，运行子目录\FDXEDHTR下的执行文件FDXEDHTR.EXE打开修改器，按F7键是加满血，F8键是子弹加满255发，F9键是能量全满。

《星球大战前传——纳布保卫战》五项属性修改器

Star Wars：Battle for Naboo

应该说《纳布之战》是近来最好的一个星球大战系列游戏了，原因不仅仅是它应用了《天旋地转III》的引擎，更重要的是它有很新的创意。相信这个修改器会给你带来更多的乐趣。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法(TAB+ALT)切回系统，运行子目录\NAB005TRN下的执行文件NAB005TRN.EXE打开修改器，按F3键是无限生命，F4键是无限能量，F5键是无限导弹，F6键是无限飞弹，F7键是黑暗模式。

《持久战》金钱修改器

Outlive

这是一个模仿《星际争霸》的游戏，应该说模仿得还是不错的，在这类游戏中，金钱就是一切。所以，请使用金钱修改器。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法(TAB+ALT)切回系统，然后运行子目录\OUTLIVET下的执行文件OUTLIVET.EXE打开修改器，选择相应按钮即可得到无限金钱。

《星际迷航远征队》三项属性修改器

Star Trek Away Team

一个已经被大家熟悉了的星际迷航系列，这次居然做了个《盟军敢死队》类的游戏。其实也不奇怪，这个系列所涵盖的游戏类型可以说是最复杂的，甚至连弹球台游戏都有以《星际迷航》为主题的。这个修改器为玩家提供了更多游戏乐趣和便利。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法(TAB+ALT)切回系统，运行子目录\PGCSTAT下的执行文件PGC.EXE打开修改器，选择C是无敌，I是物品无限，P是隐身。

《死亡之屋II》无限生命弹药修改器

House of the Dead 2

这个在PS和街机上成名的射击游戏，终于出了二代PC版本，让广大PC爱好者们也能享受到游戏机大作的乐趣了。想成为游戏中的超人，也许这个修改器可以帮你。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法(TAB+ALT)切回系统，运行子目录\HOTD2TRN下的执行文件HOTD2TRN.EXE打开修改器，按F5键是无限生命，F6键是无限弹药。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第6期。
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

堕落天使

在游戏中同时按住“Ctrl+Insert”键，然后输入：

oddm：战斗中按F5键补充HP、MP、DP（每按一次，就可使用必杀技且能让死去的人复活）

odfullskill：能学会所有的必杀技、魔法和技能

odnobat：不会遇到随机战斗

odfreesave：随时存档

odgetgold n：增加金钱，n为金钱数值（注意空格）

odgetdna n1 n2：获得敌人dna元素。n1是敌人代码，n2是数量（最多99）

odgetitem n1 n2：获得物品。n1是物品代码，n2是数量（最多99）

无限攻击：战斗时，当AP（行动值）还没储满时，“攻击”指令的右边有个小小的箭头，把鼠标移到箭头上按空格键就可以无限攻击敌人，而敌人没有反击机会（注意：一定要学到必杀技才会出现小箭头）。

快乐天堂

以“horza”作为自己的姓名进入游戏，然后在主画面分别按住ctrl+z键、shift+z键和alt+z键，便可使设施、商店、景观全满。

生死存亡 Outlive

暂停游戏，开启对话视窗，输入下列密码再按回车启动相应秘技：

#BE QUICK OR BE DEAD：加速

#CAN I PLAY WITH MADNESS：无敌模式

#FEAR OF THE DARK：开启所有地图

#FORTUNES OF WAR：制作人员

克莱夫巴克的不死者 Clive Barker's Undying

游戏中按下“Tab”键，然后输入：

addall：得到所有武器和符咒

set aeons.patrick health 999：生命力999

set aeons.patrick mana 999：魔法力999

AmpAttSpell：提升目前所选魔法等级

becomelight [0或1]：切换灯光

flight：飞行

infiniteMana 1：法力无限

assall：出现奇怪的事情

showfps：显示刷新率

太空帝国IV Space Empires IV

在游戏中按住ctrl后输入：

money＝所有资源增加10000

movement＝船移动全满

repair＝船全修复

resupply＝船再利用

fast＝5年内造船速度加快

盗墓迷情 The Mummy

所有武器＝需要搜集至少35颗宝石

无限弹药＝搜集至少45颗宝石

奖励关＝收集至少50颗宝石，便可开启Cairo关卡

无限生命＝收集至少60颗宝石

开启作弊模式＝收集至少78颗宝石

中华一番客栈II——满汉全席

将员工的薪水加到99999，便会赚到比平常更多的金钱。

恶魔岛——灵魂的诅咒
Evil Islands:Curse of the Lost Soul

在游戏进行中，按“~”键开启控制台，然后输入thingamabob启动秘技模式，再输入下列密码：

help＝列出控制台密码

lootall＝取得所有任务的道具

give # money＝取得指定数目金钱（#为金钱数目）

give # exp＝取得指定数目经验值（#为经验值数目）

exit或quit＝结束游戏

幽灵城堡
Spooky Castle

游戏进行中输入下列代码即可开启相应秘技：

kablooie＝引起巨大爆炸

hammersplease＝发挥铁锤攻击力极限

zappo＝获取本关胜利

medic＝恢复生命

zool＝获得钥匙

获得免费物品：

首先你身上必须携带买下你想要物品等量的金钱数，然后进入商店买物品，出来后按“exit”（但不是离开游戏！），然后立即保存，再载入游戏，这样便可以获得物品且钱不丢失。

星际迷航——远征队
Star Trek Away Team

在完成任务时输入下面的代码：

cheater＝激活作弊模式

medic＝治愈你选定的战斗单位

iwin＝赢得本关任务

黑鹰传奇

在游戏中依次键入：回车、getgold、回车，便可增加1000金钱。

在游戏中依次键入：回车、getgoods、回车，便出现选择武器编号的视窗，1-30是武器，31-53是物品，57-64是秘笈，65-77是铁甲，78-是面具，83-98是暗器。

在游戏中依次键入：回车、mylife、回车，便可加满生命。

在游戏中依次键入：回车、mypower、回车，便可加满功力。

巨人
Giants：Citizen Kabuto

游戏进行中按下“T”或“Y”键，然后输入以下密技：

allmissionsaregoodtogo＝所有任务关卡

basefillerup＝基地能量全满

pleasehealme＝生命值全满

ineedspells＝魔法无限

mapshowitall＝显示地图

basegoveryfast＝加速基地建设

basepopulate＝基地人口增加

gimmegifts＝隐藏商店

fr＝显示屏幕刷新率

幻魔世纪
Majesty

游戏进行中按enter键，并输入以下秘技：

victory is mine＝直接完成此关卡

i'm a loser baby＝输掉此关卡

fill this bag＝增加10000块钱

revelation＝显示地图

build anything＝让所有建筑物都可建造

give me power＝让所有法术都可施展

cheezy towers＝法术射程无限

restoration＝恢复生命点数

frame it＝显示心情点数

grow up＝点选的英雄增加5个等级

Email：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com

栏目编辑：JIN jin@popsoft.com.cn

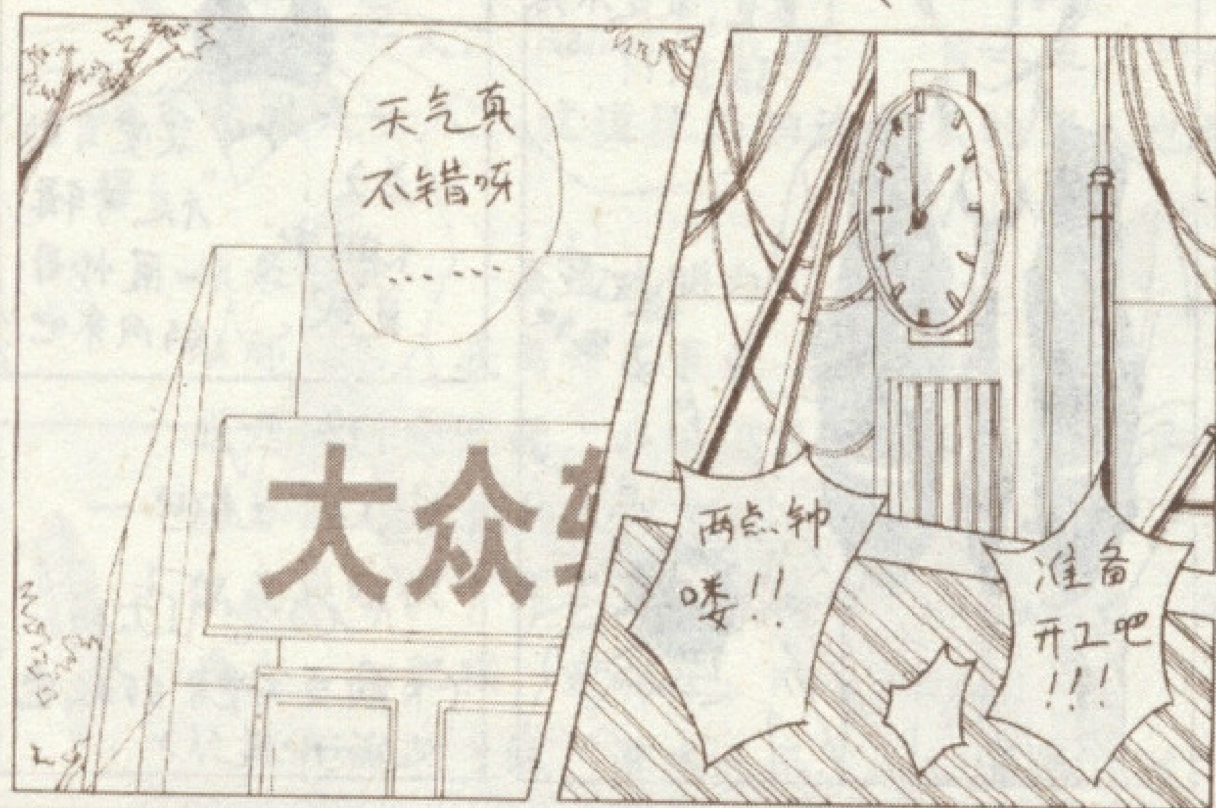
编辑部的故事 三

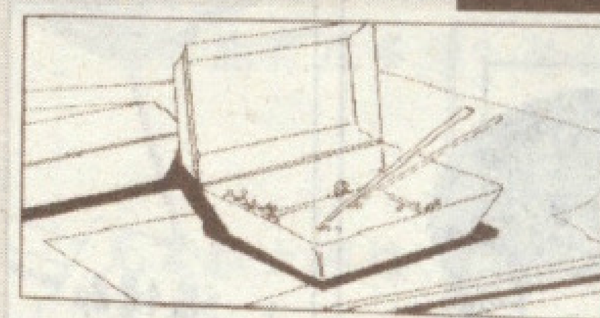
北京 田峰

这是《编辑部故事》第三期，不知大家喜不喜欢，如果你有什么想法和建议可以直接给我发E-Mial到我的信箱里（jin@popsoft.com.cn）。当然如果你觉得你有够酷，有够优秀、够刺激、够出众、够真实的作品，那你就直接按杂志社地址寄给我好了。

jin









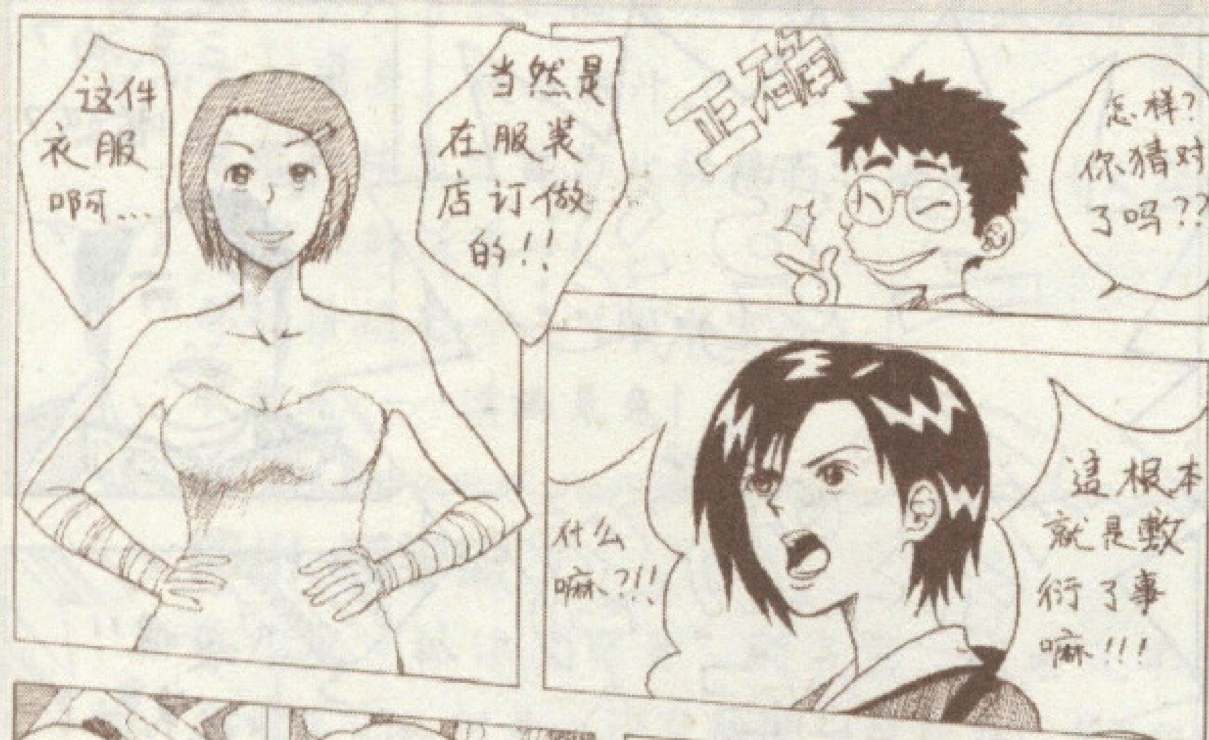








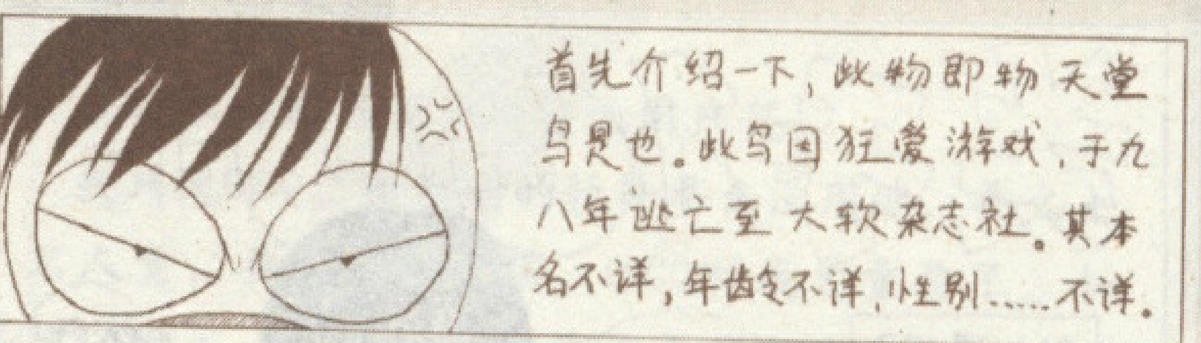


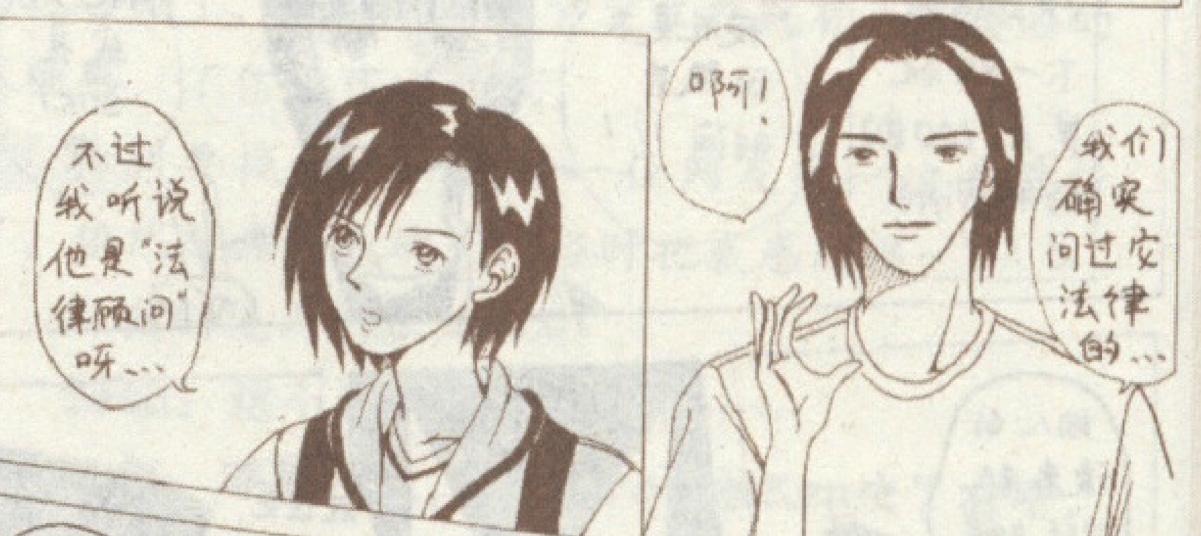
















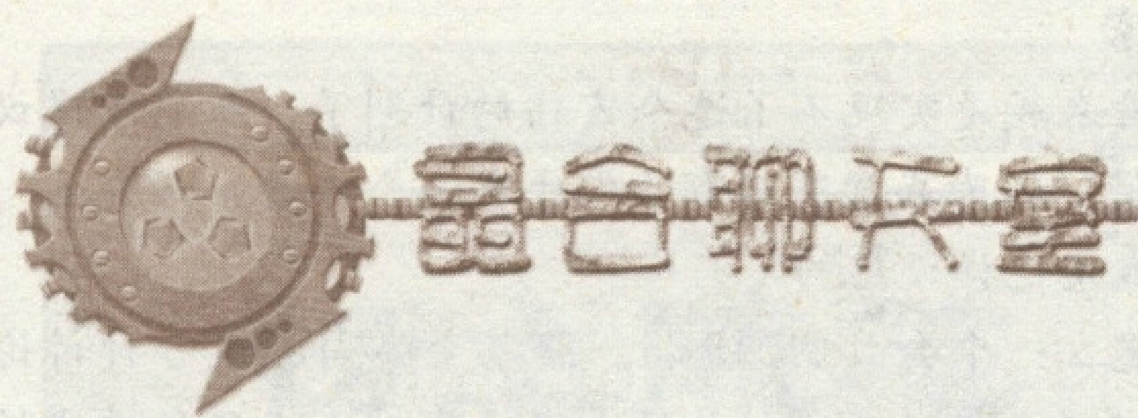
编辑部的故事 三


吵吵闹闹的，干什么呢??
编辑部的故事??我也要参加演出!!!!!
这才是真正的天堂鸟
什么??!
KEN
你要去吗???
生铁
当然不可以!!一只鸟呆在大牧的办公室里...
成何体统呀?!!!
怎么?!不可以吗??
恐怖呀~~~


说我不成体统???
你……不想活着了吧?!!混蛋!!
KALA
DPANG!!
啊!!救命呀~~!!
PENG!!
竟然敢对我这个帅哥诸多意见，真是不想活了!!!
天堂鸟的个人专辑，一展帅哥的风采吧!!
总之，下期就是我，
被打哭的生铁
呜~~
See You Next Time!
(下期有'天堂鸟'的秘密大公开哦!!)


关于10……
你知道吗?下一期就是总100期的特别版了!!!
现在是下回预告时间!!!
你好!我是SUKI♡
细心的读者都已经知道……
下一期，就是本刊的总第100期了!!!
在这里，首先是代表我们娱乐组，向一直支持我们的读者说一声……
编辑部报告


三克油 歪嘴妈 吃!!
(Thank you very much)
高社长
三克油?歪嘴妈?
喂喂!!这算是什么东西??!!
口语不及格者
真丢大家的脸!!
以上当然仅仅是开个玩笑，实际上在下期中，我们的"大画戏游"也会有特别的彩色版，也许更会有全杂志社的"漫画形象全家福"哦!敬请关注下一期吧……



上海　潇洒兔兔

很久以前，Walker说我："你闯荡后院这么久，连点名气都没混出来，真笨！"

那时的我，是很笨！

因为我总是挂念着她——颖兔兔。

直到有一天，Titanium对我说："男人最大的麻烦本来就是女人，这道理恐怕连最笨的男人也懂得！"

原来如此……我这才明白……

从那以后，我离开了最最心爱的她……

我开始所向无敌。我逛遍晶合后院，只为寻找一个灌水能超过我的人，可惜……没有。

但是我结识了许多"后院侠客"——世玉、剑水、秀吉、加肥猫、死耗子、Ken、狂人……

从此我被人叫做"灌水天王"——潇洒男孩！

今天，人们已把我当成一个传说，我的灌水秘籍也成了世人寻找的秘宝，曾经有无数人为了得到它而奋不顾身，绞尽脑汁。

碧落和林飞就曾为此秘籍而非法倒卖《大众软件》杂志社的饭票……

那秘籍就是——《灌水宝合》！

我就是——潇洒兔兔！：）

郑州　薄学忠

近几期"抓你没商量"的成效，我看是不错的，应该肯定。但是，还有待进一步努力！第6期还有错字！

不过，我觉得没必要对犯错者处以经济处罚，我们应本着治病救人的原则解决问题，譬如抄写1000遍啦；如其使用拼音输入法呢，就拼写并朗读1000遍……

读者　张葳：歪诗两首

虞美眉

拨号上网何时了，网费知多少？

小弟昨夜又通宵，故人不堪回首聊天中。

漂亮美眉今犹在，只是昵称改。

问君能有几多愁？恰似漫漫黄沙向南游。

见光死

无言独上网络，慢如牛。

寂寞人儿打开ICQ。

见一面，就分手，是忧愁。

只因我长得实在太丑。

读者　死党：激动的一刻

敬爱的诸位编辑们：你们好！

我拿到了你们最最好的回报（一本厚厚的"大软"）。"大软"终于"硬了起来"！我太高兴了。你们知道吗？当我拿到一本软软的"大软"时，我是多么伤心呀！我以为你们忘了我，忘了我这个"死党"，忘了我们千千万万的"大软"迷啦！结果证实你们在努力，在不断地努力，在为我们努力，在为"大软"努力。我在高兴之余有一点为你们担心，你们会不会为纸费犯愁呀？如果你们有困难可以提高价钱呀！我相信所有爱"大软"的人会理解你们的难处的。尽管来吧，我们是一体的！

你的死党（现在的，将来也是）

北京　半老鼠

我请求为我颁发OICQ忠诚用户奖！

我只选OICQ，因为别的软件要么没用过，要么上了名人堂，要么就不好用。OICQ对我太重要了，如果把它删了，上网的时候肯定立刻就有一种莫名的孤独感，不信你可以试试。

特别要提的是，我的一位网友有一次手骨折了，依然忍痛和我聊天，当时把我感动得……

而我们使用的正是OICQ！

Sesa：这个这个……感动啊……

云起：那算什么，上次Lrosa被Ken咬了右手，还不是照常上OICQ泡小MM？

Lrosa：我哪有？不信问Ken。Ken，你咬人吗？

Ken：我什么都咬，就是从不咬人……

读者　wenlei1

前些日子我读《大众软件》，偶然看见阿飞的OICQ号码，连忙上网进入OICQ查找，好！找到了。哎，还要验证？可以理解啦，否则，阿飞肯定忙死。先说几句好听的，拍拍马屁吧。没动静！再试

一次！3天过去，我急了，好你个阿飞，那么？算了，你不理我，我也不理你，哼！

后来到网吧转了转。刚重新登录，咦，这不是阿飞吗？怎么搞的？聊几句后，终于证实了他就是阿飞。不对呀，连忙回到家里，打开机子。奇怪，怎么还是没阿飞呀？好，再查找，找到后加为好友。刚进行一半，非法操作，Oh, my god! I can't belive it! 再试，还是非法操作！突发奇想，于是重新登录，该死的是那晚网速极慢，试了8次才成功！没想到OICQ居然有这种Bug，我感到不自在，这可能会影响网友之间的友情，就像我，差点就误会阿飞同志了。希望各位网友在网速快时不妨重新登录一次，说不定会有惊奇发现呢！

技术员：我怎么好像没听说有这Bug？不是阿飞打开隐身了吧？

阿飞（脸色奇怪）：没有，我怎么能够这么轻视和读者交流的光荣任务呢？……我现在不登录任何人，他是怎么加上我的？

众：……

“忧国忧民”的长川

近日听说我喜爱的日本游戏《樱花大战Ⅰ》、《龙战士Ⅲ》要出中文版了，所以就上网查找了一番。就去了新天地的BBS。我发现BBS上到处是关于《樱花大战》的帖子，但斑竹的回答就有点不太尽人意了：“目前还没有关于该游戏的进一步消息，请您耐心等待。感谢您对我们公司的热情支持，希望您对我们的工作多提宝贵意见，继续支持我们。”

这句话虽然很好，但让我总觉得有点……

一个游戏玩久了的菜鸟，也就有了一些对游戏的看法，很想去和游戏制作公司交流一下，想为自己（国内）的游戏产业添一份力量，也想借这个机会脱离D版（虽然我没有钱，但只要有这份心就觉得很光荣了）。

毕竟，铲除D版先要从认识上开始。

所以，我就去了各大游戏厂商的网站。看了不少别人的帖子后，我发现游戏公司和玩家之间还有很远的距离，他们缺少和广大玩家的交流。

我有一个想法，建立一个众多游戏厂商和玩家面对面交流的地方，让厂家出的游戏更贴近玩家。

看来我是实现不了这个宏伟的计划了，所以想建议由你们（因为我觉得只有你们才有这个力量）来实施。

我是这样设想的：

建立一个会员制的BBS，将各大公司分成各种讨论区，游戏也建成各大讨论区。还要有对未发售的游戏的希望及意见，如：游戏的内容、汉化、文化、包装、版本、价格、附送品等。

还可以用不定期的邮件来调查玩家的动向和对新游戏的看法，厂家也可以用此来调查大众的需求，以制作出更符合大众玩家的游戏。

这样，大家就可以参与游戏的制作和汉化过程，还会带动正版游戏的发展，何乐而不为呢？

后院居民 US：本人眼中的诸编

姓名	特征	爱好	形态
老编	斗鸡眼（纯属虚构）	骂小编	猿人
Walker	肌肉发达，头脑复杂	闲逛	生化人
云起	时男时女	不明	恐龙
Ken	大钢牙	啃东西	“x” man
黑暗	皮肤够黑	晒太阳	非洲土著
蓝星	蓝发，头成五角星状	不明	染发不良少年
阿飞	不明	和Walker对着干	空想家
黑木	像根枯树枝	不明	营养不良的孤儿

晶合实验室　阿飞



本期幸运读者

广东	黄　达	河北	张　鹏	内蒙古	鲍玮
福建	朱志福	广东	罗际中	黑龙江	金墨
北京	姜易成	云南	宁野村		
山东	姜　汉	江苏	侯文嘉		

以上读者将获得由**北京金洪恩电脑有限公司**提供的**《McAfee杀毒之星＋洪恩毒盾》**一套。

榜主随笔

闲人之家

最近的日子很不好过。

100期特刊、增刊.net、百期攻略精华本、晶合秘藏、大众软件奖等等项目接踵而至，搞得编辑部人人忙乱不堪，个个情绪游历于沉默与爆发之间，偶尔就会产生一些摩擦。

更让阿飞烦恼的是，随着读者的水平提升，加上中国软件一贯的不景气，榜主随笔越来越难写了。

不过，Walker在与老编的斗争中学会并坚定了一个信念：希望虽然渺茫，但永远存在。在一次独自和云起、碧落、Ken等十余人组成的“联队”对战进入尾声时，他不停地喃喃念叨着这句话，被观战的阿飞听见了。

真是经典！不愧名言！

阿飞听到了这句光照天下、大旱甘霖、胜于苦练内功十年的经典名言，顿时心头火热、浑身有劲。

区区随笔，却又算得什么？

下面请大家欣赏Animal从遥远的佳木斯寄来的“国外流行软件排行榜”。

呵呵，这不，俺又找到泽被阿飞的救命灵丹了。

大家对国内的流行软件都耳熟能详了吧？这些软件都是同类软件中的佼佼者，都是凭借其卓越的性能脱颖而出的。前几日看到了老外的软件排行榜。下面就让我们看看他们那里都有哪些好东东，如果有喜欢的就赶紧去下载啊！

1.ICQ2000 beta：OICQ在国内可是真的很火，在国外也有同样吃香的产品。ICQ有非常华丽的界面，很多实用的功能，国内的用户也很多。不过对中文的支持不是很好，偶尔还会出现乱码。相信如果这个问题得到解决的话，用户会更多的。

2.WinZip：呵呵，如此大名鼎鼎的软件不用多作介绍了吧？网上90%以上的软件都是经过WinZip压缩的，没有它的话……

3.Audiogalaxy Satelite：出现了一张生面孔了，这是一款专门用来搜索MP3的软件。我试用了一下，果真不错，一找就是一大堆。喜欢听欧美歌曲的朋友可以试试看。不过由于版权的问题，很多国外站点都取消了下载，只提供试听，耐心找找吧。

4.iMesh：又是一款关于MP3的搜索软件。看来这类软件在国外还是蛮吃得开的嘛。iMesh不但能搜索和下载MP3，还可以与朋友共享自己硬盘上的歌曲和图片。当你上网时，朋友就可以在你硬盘中的共享目录中下载自己喜欢的东东。

5.BearShare：又来了……另一款MP3搜索软件。真让人怀疑为什么会有这么多搜索软件上榜。难到是因为MP3站点纷纷结束免费下载的服务，大家都在抓紧时间下载自己喜欢的歌曲才会有这样的场面吗？看来我也得赶紧行动了。

6.Download Accelerator：掌声欢迎！我最喜欢的下载软件！虽然界面很简单，但下载时的速度和稳定性没得说！大软以前就曾经介绍过它，我就是从那时起开始用它的。建议大家下载后和网络蚂蚁比较一下，搭配使用比较好。

7.Gozilla Free：大名鼎鼎的下载软件，感兴趣的话下载试试看吧。

8.LingoWare2 for ICQ2000 beta：专门用来支持ICQ的软件，可以把ICQ的菜单翻译成各国语言，当然也包括中文了。如果你用的是ICQ的话，不妨一试。如果你在安装ICQ之前已经安装了LingoWare2的话，那么连ICQ的安装界面都会变成是中文的，很好用吧？

9.Cnet Catchup：这款软件倒是很新颖。可以自动在网上搜寻你的爱机上安装的系统、应用软件、驱动程序等的升级补丁。怎么样，很实用吧？免费软件，只有700多K，运行后会自动生成一张清单，在里面挑选出你想查找升级版本的软件，然后就可以上网了（Cnet Catchup会自动为你查找）。建议大家下载。

10.LimeWire：真的不想多说了，还是……搜索软件。不过它的功能不少，允许用户与他人共享自己的各种类型的文件，界面也很漂亮。只是身材有点臃肿，5.6MB（难怪排 在榜尾）。

以上软件可在下面的站点下载：http://aolcom.cnet.com/downloads。

晶合实验室　阿飞



热门软件排行榜 Top 20

本期选票在94页　欢迎大家投票

名称	版本号	名次	票数	名次升降
OICQ	2000	1	913	○
NetAnts	V1.23	2	490	○
金山毒霸	2001.03.22	3	433	○
金山游侠	Ⅱ	4	321	↑
Magicwin98	V1.3f	5	316	↓
Office	2000	6	307	↑
东方快车	3000	7	281	↓
金山快译	2000	8	275	↓
KV3000	H	9	273	↓
FPE	2000	10	246	↓
网际快车FlashGet	V0.95	11	205	↑
Photoshop	V6.0	12	195	↑
金山词霸.net	2001	13	184	↓
Internet Explorer	V5.5	14	176	↑
东方不败	Ⅲ	15	176	↓
MagicSet	V3.4	16	175	○
瑞星	2001	17	159	○
FoxMail	V3.11 Build 0115	18	145	↑
KILL	V22.00	19	141	↑
WPS	2001测试版	20	137	↓

名人堂 经典软件

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.73
超级解霸	2000+

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	RealPlayer 8 Basic Build 6.0.9.584	173317
2	网际快车FlashGet 0.95	148390
3	OICQ 2000 Build 0115	146329
4	NetAnts V1.23	133901
5	OICQ 2000 Build 0310	103316
6	WinZip 8.0 Build 3105a	102475
7	超级兔子注册表优化 3.51 简体中文版	93347
8	Winamp V2.74	86569
9	金山毒霸 标准和钻石版升级包2001.04.11	73926
10	ACDSee32 V3.0 完全版	72791

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、中国下载网站（www.download.com.cn）、世纪软件园（cnsw.6to23.com）联合推出。



新
StepEasy



LEGEND
QDI





联想
LEGEND



运用你的大脑，控制你的食指，这里是真正的龙潭虎穴

小鸡快跑
CHICKEN RUN
走出影院
继续小鸡们的冒险!

好评热卖中
48元

ION STORM
DEUS EX
杀出重围
开放式第一人称角色
扮演游戏的典范之作

好评热卖中
48元

只因一路有你相伴！

大众软件 100期特别版

2001年6月1日出版
全彩精印
各大栏目鼎力推出精彩专题文章
全国限量发行300,000册

同期推出
《100+100——大众软件百期攻略精华100》
汇集100个经典游戏攻略
资深编辑重新审订并补充大量相关内容
涵盖十大游戏类别
上下册共672页的全彩内容
浓缩5年精彩游戏人生
全国限量发行5000册

大众软件网独家推出
《大众软件100期晶合后院特别版》
内容包含《大众软件》总第100期杂志
《大众软件百期攻略精华》
大众软件全体编辑签名海报
晶合时代特别会员金卡
5名幸运者可免费赴京参加
第六届大众软件奖活动
全国限量发行100套

以上内容除零售外
2001年5月起还将在全国
各大网站提供预订
敬请广大读者留意
切勿错过时机

同期推出
《大众软件百期攻略精华》
点击以下广告

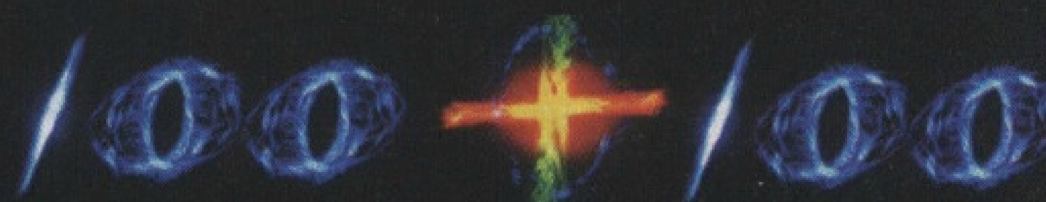


大众软件

大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

100 大众软件

大众软件

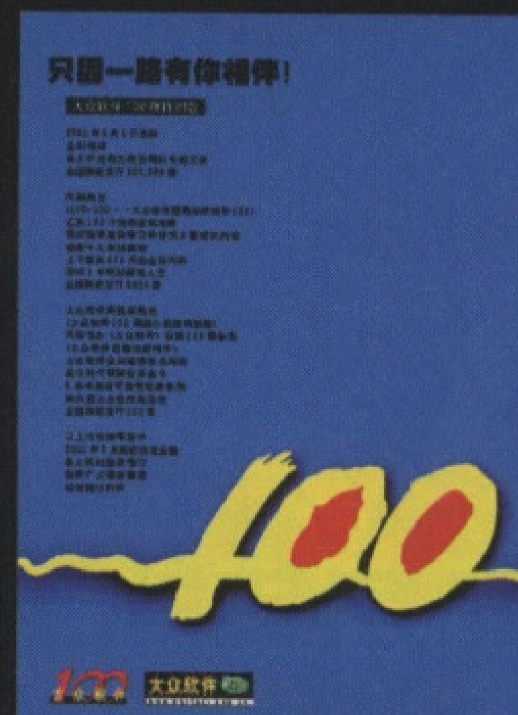


一个600余页的虚幻世界，
但它一直在真实着。
多年的游戏历程，
让你想起了什么？

从古墓丽影到孤胆枪手
从魔兽争霸到命令与征服，
从阿猫阿狗到暗黑破坏神，
从半条命到升刚，
从鬼屋魔影到银翼杀手，
从美少女到明星志愿，
从天使帝国到玩具兵大战，
从RPG到SLG
从ACT到RTS
从FPS到SIM
从……到……
从……到……
从……到……

公元2001年6月1日
大众软件全力奉献百期攻略精华，
全彩内容经典图片，
资深编辑全部重新审订，
全面涵盖十大类别，
详细的游戏资料，
与《大众软件》总第100期同步推出，
限量伍仟，仅供收藏。

同期推出
《大众软件100》特别版
点击以下广告



《大众软件百期攻略精华100》

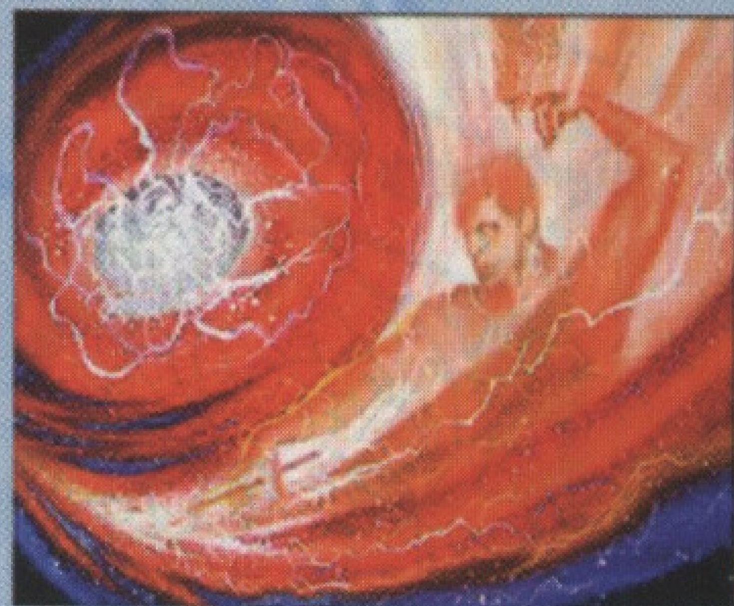
6月1日　整装待发

大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

恭祝晶合时代签约万智牌
中国区总代理

MAGIC
The Gathering®
万智牌





万智牌的奇幻世界在等着你…

第七版零价:
补充包：25元
起始套牌：65元



万智牌第七版（简体中文版）登陆中国
风靡全球52个国家的集换式卡牌健智运动
一对一的双人、多人对战机制无限组合乐趣无穷

外地分销公司名称

杭州南北	0571-8915083
长春安航	0431-5656612
南宁晶合	0771-2621521
昆明黑马	0871-5115105
武汉精恒	027-87649127
苏州沧浪	0512-7246529
南京新高	025-3371350
南昌赛乐氏	0791-6310214
上海茂立	021-63508100
上海万智牌长宁店	021-62337723
唐山芙	0315-2826944
深圳盖亚	0755-6075504
郑州晶合	0371-6993569
成都发现软件	028-5217234
天津天界万智牌	022-23119711
广州思富特	020-87546418
广州马志军	020-81320209
济南长川	0531-8520306
大连万智牌专卖店	0411-4343858
廊坊新业球星	0316-2055211
厦门新鸿杰	0592-2218819
合肥万智牌专卖店	0551-2665814
深圳连邦	0755-3229263
沈阳兴源球星	024-23227900
福州中科讯	0591-3367199
山东威海恒旭	0631-5228401

北京分销

鹏越体育中心店	010-66018966
鲲鹏翔宇	13501336139
德胜门国华市场	13601186613
孩子王专卖店	010-84044676
彤兴万智牌专卖店	010-68485686
科苑书城海苑俱乐部	010-68515544-2096
天时达体育用品	010-62021557
万智通	010-65131619
七色阳光	13011889096
彤运书屋	13801324686

北京晶合连锁

晶合磁器口总店	010-67164859
晶合中发电子分店	010-62630299
晶合垂杨柳分店	010-67790550
晶合和平里分店	010-84210214
晶合百脑汇分店	010-65995814
晶合华威分店	010-66030657
晶合新源里分店	010-64613957





万智牌中国区总代理
北京晶合时代软件技术有限公司
地址：北京市海淀区小南庄怡秀圆1号1层
电话：（010）82634905 82634908
传真：（010）82635558
网址：WWW.JHPOP.COM



让我们为你开启电脑新时代的大门

你说你见过硬盘盘片什么样，可你还不知道 SCSI 是什么；
你说你知道光驱能听Mp3看VCD，可对CD-RW却一无所知；
你说你知道显卡有 GeForce 2，可是你分不清 PCI 和 AGP；
你喜欢 Quake 喜欢 Unreal 喜欢弹道的光华，可是自家这个配置怎么就玩不转；
你不止爱玩电脑还想好好学习，可还是不知道 80 元和 800 元的声卡有什么区别；
你说你咬牙存了半年钱，可是去了电脑城 JS 开口你就晕；

说了半天你自夸自己是硬件高手，你的朋友却嘲笑你自大，还是典型的功能性文盲。
我们都知道你希望自己优秀并且无所不能，成为虽不专业但没人敢说你不专业的硬件高手。

现在不管你在干什么，也别在乎你的年龄或者你已经懂得多少……
还是让《电脑新时代》为你拧下机箱上的每一颗螺丝钉，让你彻底弄清哪个位置能插你的 1G 雷鸟。
只要你希望充分利用电脑去更好娱乐、工作、学习，实现你无所不能的愿望，就去看看《电脑新时代》吧。

Come on!这是个机会，是机会就不要错过。
充足电，做个实力派高手。



《电脑新时代》是大众软件杂志社全新推出的电脑硬件类刊物，面向最广泛的初学者及电脑硬件爱好者，我们的定位是“大众硬件”。杂志专注报道电脑硬件及周边设备，以完全个性色彩的栏目突显潮流选择。特色栏目包括“菜鸟先飞”、“晶合测评”、“攒机白皮书”、“玲珑书屋”、“跟我动手”、“晶合聊天室”等。

《电脑新时代》月刊，128 页正文专色印刷，定价人民币：6.00 元。

全国各地邮局订阅　邮发代号：2-952　　邮购中心电话：(010)82634107,82634092

北欧神话

EVSoft 地球村
SunTendy

史诗般的动作冒险游戏
重回维京海盗的生涯

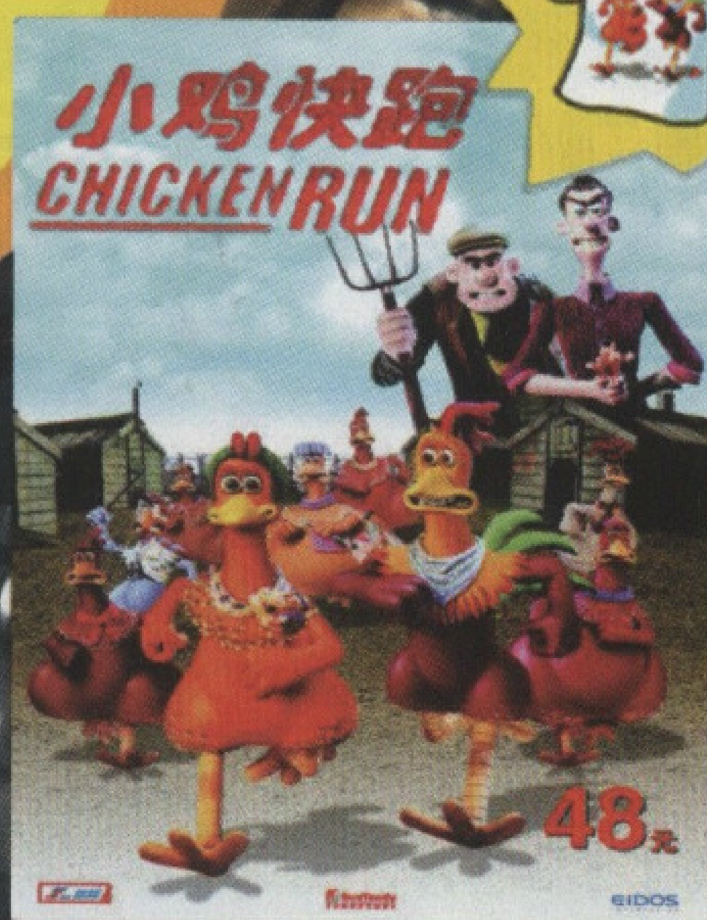
48元
5月上市

玩古墓，赢大奖－1000套盟军II等你拿！

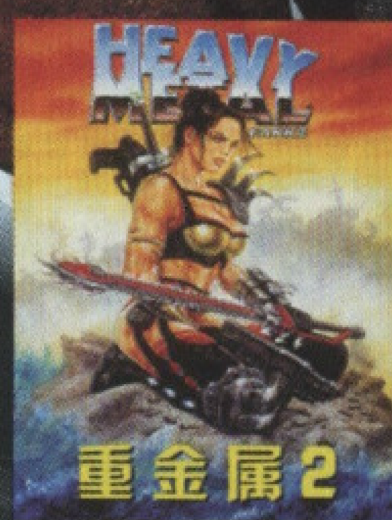


48元

买《小鸡快跑》
送精美文化衫



48元



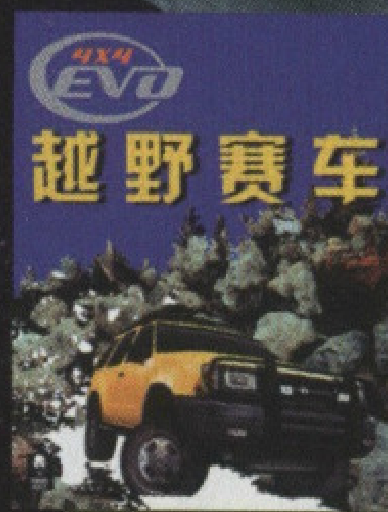
48元

如果我不能选择天堂，那我就去地狱
献给所有追求冒险和刺激的玩家

玩古墓，赢大奖

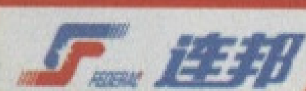
购买《古墓丽影历代记》正版游戏的用户，在6月30日前将用户回函卡寄回新天地公司，可参加抽奖活动，将有机会在上市前获得《盟军敢死队II》正版游戏一套。奖品共1000套。

凡购买《小鸡快跑》正版游戏的用户，自4月24日起，只需将该产品的用户卡寄回新天地互动多媒体，便可获赠非卖品"小鸡快跑"精美主题文化衫一件，共1000件，送完为止。



48元

——真实的越野
穿越铁道，公路，灌木丛，树林，队
以及一切横在你面前的东西。



北京连邦软件股份有限公司 总承销 地址:海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
邮编:100080 电话:62525338 转 总代理部 网上连邦:www.federal.com.cn

华彩软件
SOFTCHINA
全球专业软件发行商

劍靈

在这代代相传的远古传说里曾提到只要拥有象征五行的修罗剑和继承灵剑血统的传人，将可开启通往不老不死的神之道——"灵中界"但由于灵剑门的灭亡，再加上年代久远，详细的记载已消失无踪……

谁可以找到这支上古利剑？

谁可以解救封印中的生灵？

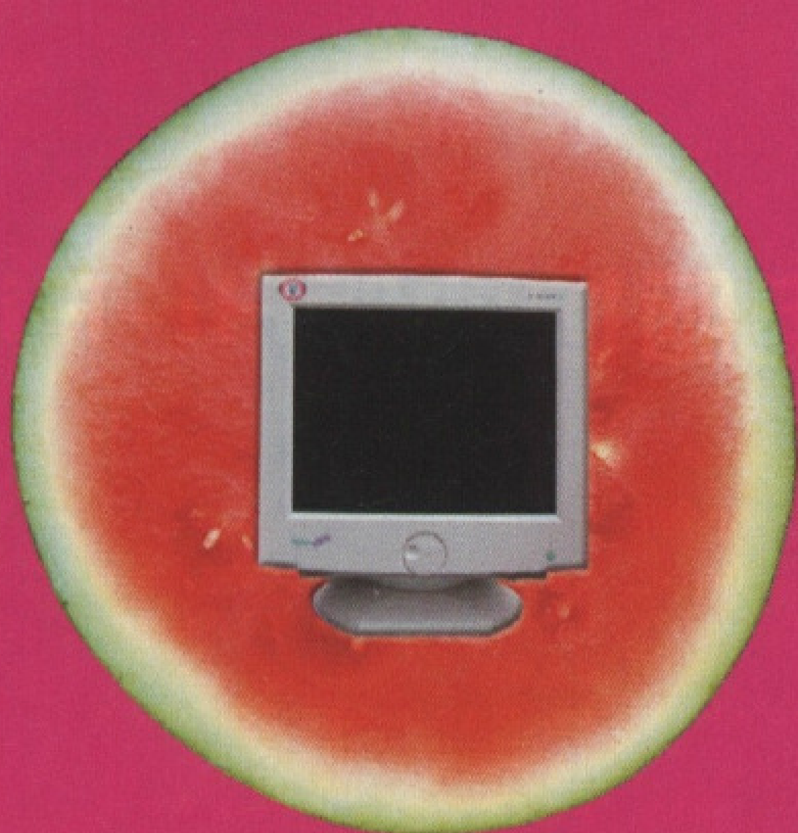
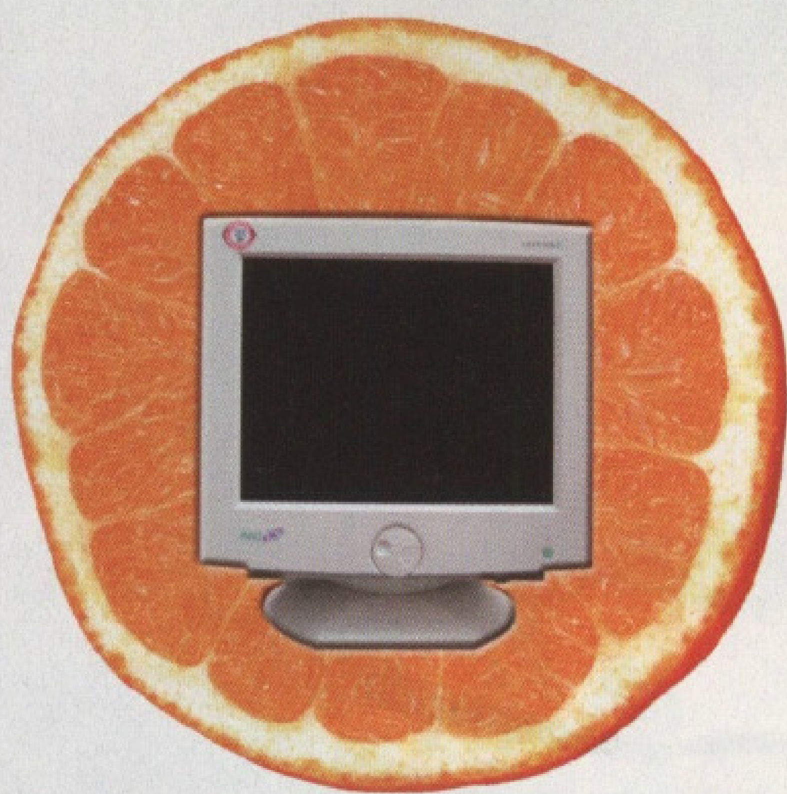
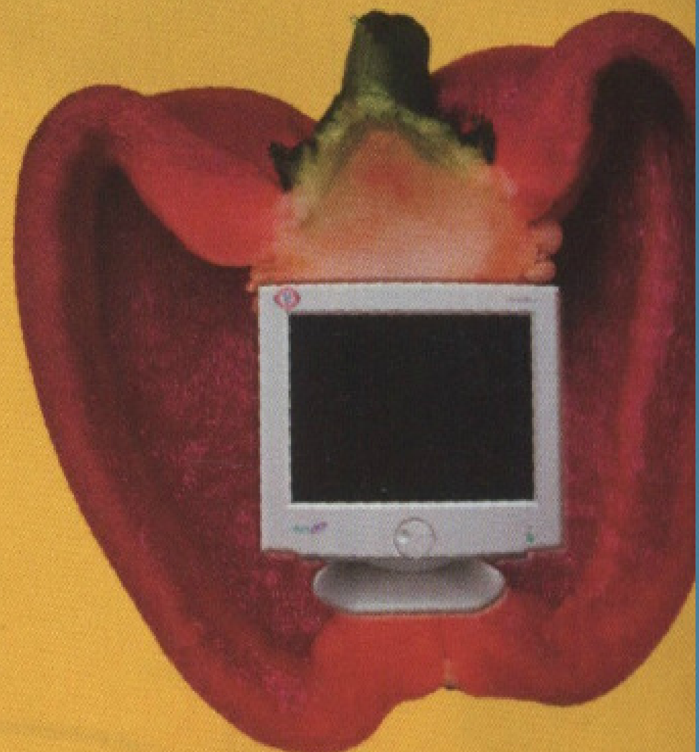
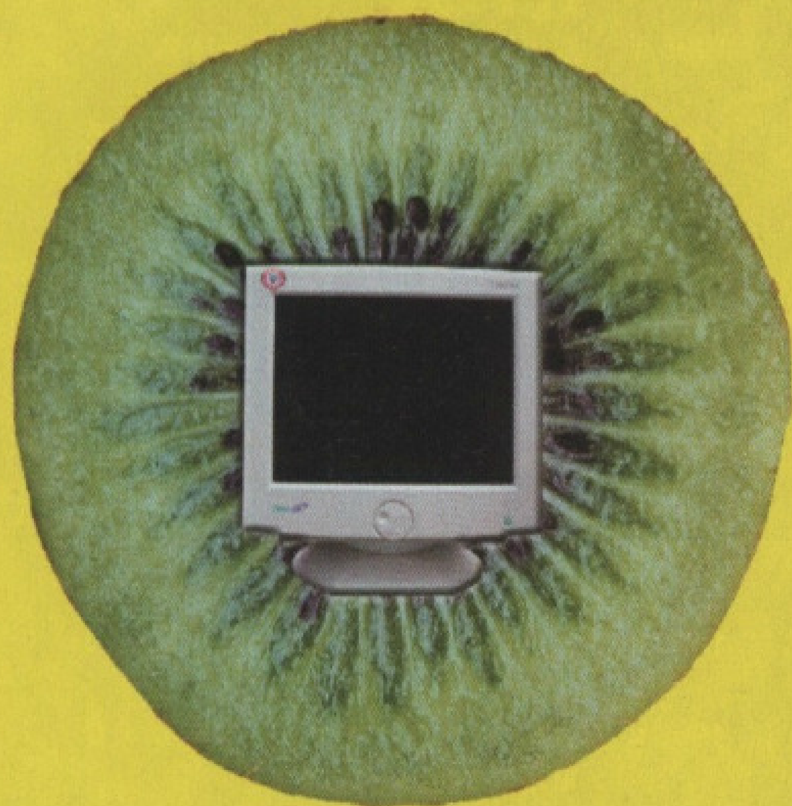
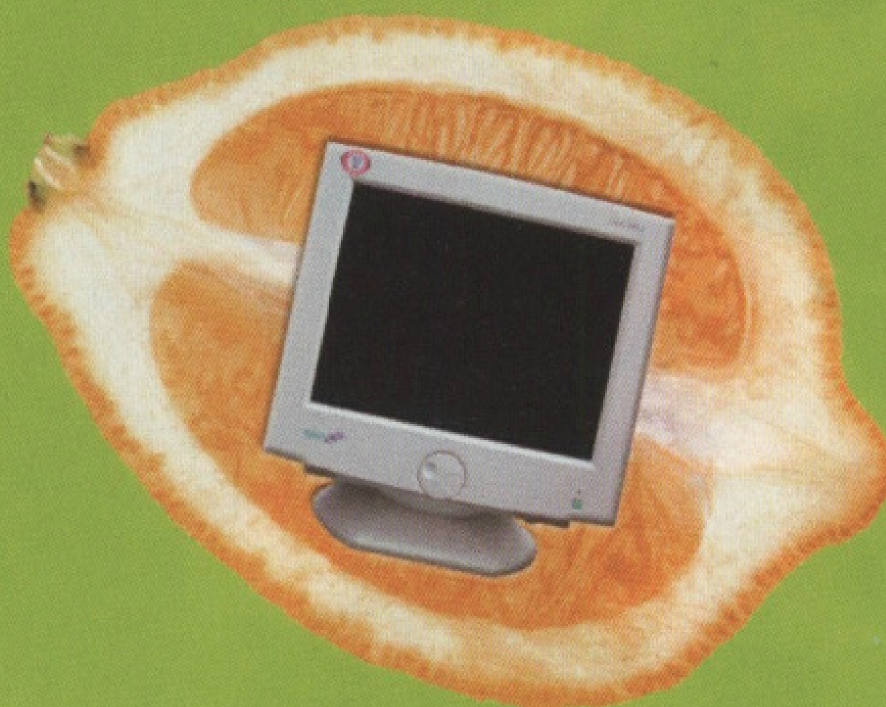
谁可以快意无尽爱恨情仇？

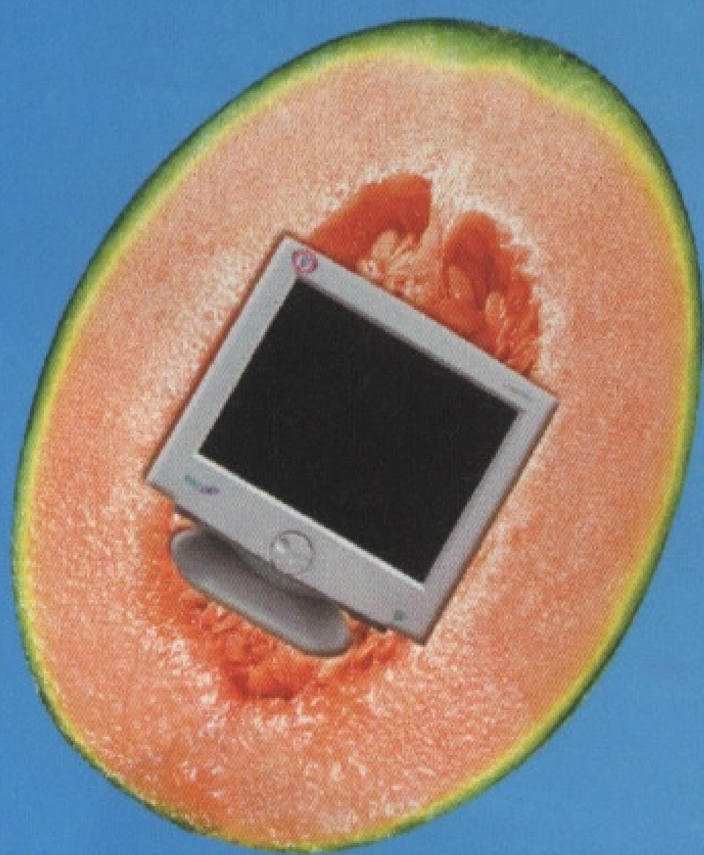
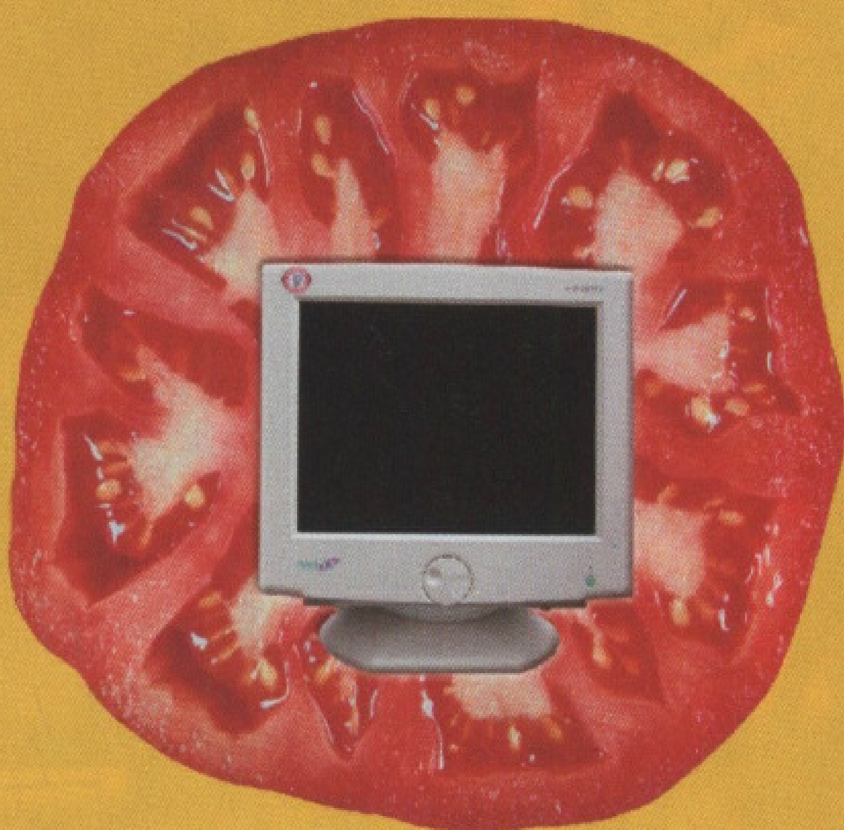
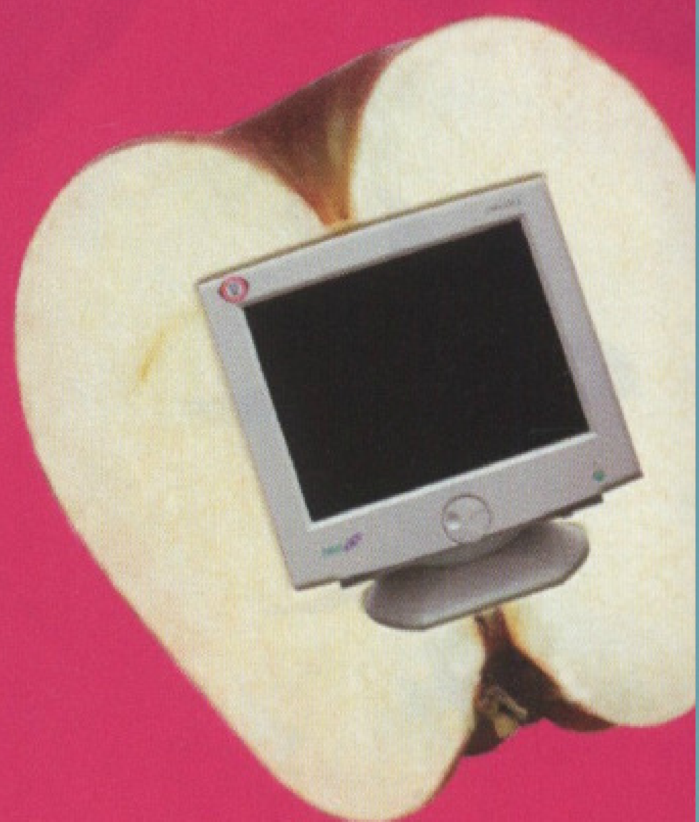
谁就是传说中的剑灵！！！

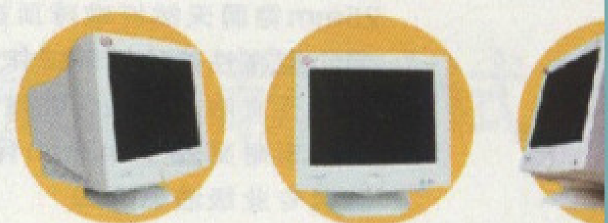
两年卧薪尝胆　三地共同打造

多家网站联合推荐

游民部落 Game　Chinabyte 游戏天堂　FM365.com　tom　網易 NETEASE www·163·com

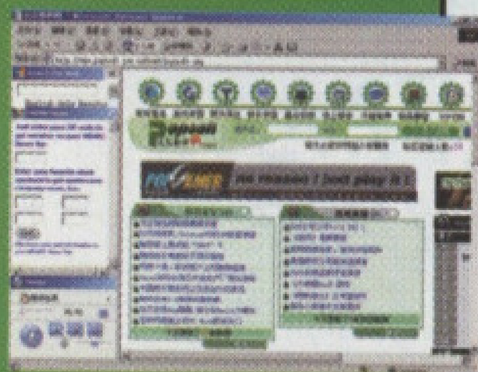


796FD MKⅡ
786FD MKⅡ
570FD

要目

目录

2001年第10期 总第99期



再次令你心动的IE6.0

随着微软新一代操作系统Windows XP测试进程的不断推进，已有越来越多的用户用过了集成于Windows XP中的IE6.0。就在Windows XP Beta 2版本对外发布后仅两天，微软正式在其网站上提供了独立的IE6.0公众预览版的下载。当然，IE的每一次升级多多少少都能给我们带来一些惊喜，让我们切身感受一下时髦的网络集成化应用吧。

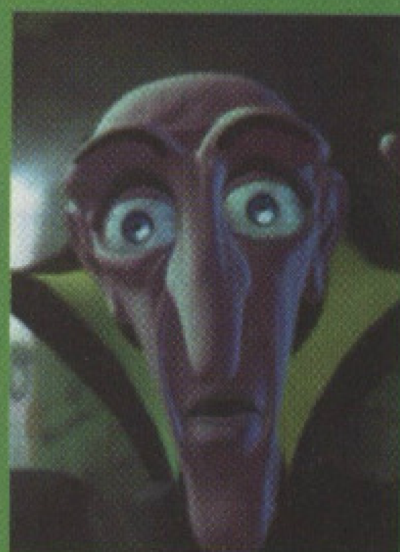
18

CD-ROM不轻言退

光阴荏苒，光存储设备走过了风风雨雨的2000年，无论是CD-ROM，抑或是DVD-ROM，还是CD-RW，在Acer、三星、LG、SONY、中科等国内外厂商的联袂演出之下，高潮迭起，精彩纷呈。CD-ROM将面临什么样的挑战？厂商们又会如何取舍呢？看了《CD-ROM不轻言退》你就明白了。



46



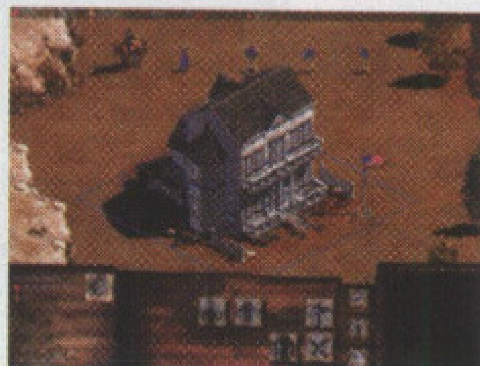
工人物语

一提到即时战略游戏，玩家们都会联想到杀戮和毁灭。这种要求较高心理承受能力和操控异常熟练的玩法会使玩家感到无比紧张、刺激，可满足玩家强烈的征服欲；也正因为这样，使得这类游戏并不适合所有的玩家。那么有没有一款老少皆宜的即时战略游戏呢？当然是有的喽！而且它已经出到了第四代——那就是大名鼎鼎的《工人物语》系列。什么？居然连《工人物语》都没听说过？太不像话了！现在，让好心的小曦来给你补上一课吧！

135

美国——西部拓荒

《美国》是来自德国的Data Becker制作的一部以美国荒野西部为主题的历史题材游戏，纵观整个游戏，就好象上了一堂生动的美国历史课。但似乎美国的玩家们并不太接受德国人为他们写的“正史”——他们给了这个游戏一个近乎不及格的评价。不过对于我们来说，不论它表现的是正史还是野史，只要好玩不就够了吗？



150



新闻速递

新品初评



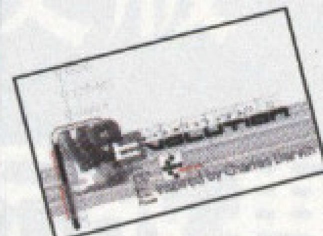


专题综述

实用软件

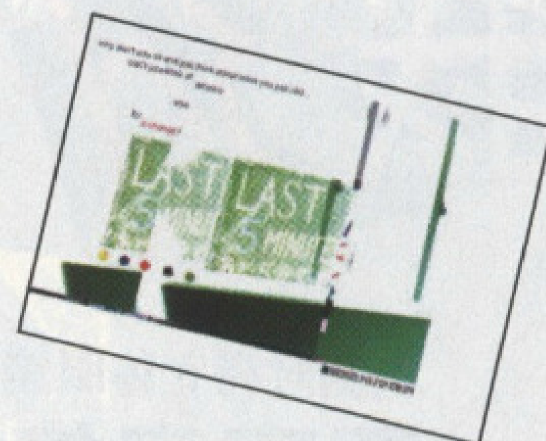


硬件评析



网络时代

应用心得



问题交流



读编往来

游戏剧场

编辑部报告



有人说，B2C要死了。好在我这人比较冷漠，听了这话也没什么反应，依然在奥林网订了一大堆户外用品（那儿的东西比8848便宜），反正货到付款，也不怕你不来。等我快忘了的时候，最后一件货品到了，时隔我下订单的日子也就半个多月吧。为了避免我忘却，奥林网的小姐三番五次和我电话确认，不容易啊，人家可是在上海。

说起户外运动，这可是我的最爱，这次我订了登山营（帐篷）、防潮垫、细帆布吊床和瑞士军刀，我不确认我什么时候能用上它们，可我忍不住想买，放在办公室里，时时刻刻能看上一眼，感觉自己总是整装待发，感觉山野泉水和我近在咫尺，顺便提醒自己心中还有一些梦想，不必要到石器时代才可以实现。

《石器时代》的火爆可能出乎了所有人的预料，在北京华义的支持下，在本刊娱乐版编辑夜以继日的努力下，《石器时代完全攻略集》官方授权版终于出炉，除了资料详尽以外的其他特点，肯定只有买了以后才能知道，无论如何，这都是大软为石器迷精心打造的必要装备。除传统的书报亭零售外，北京百年树人软件技术有限责任公司承担本书全国软件渠道的销售，也就是说大家还可以在各地的软件店里买到它。装备规格提示：一张光盘+一本书，定价22元。

大宇近期准备出两款仙剑系列产品，一款是使用《轩辕剑Ⅲ》引擎开发的《新仙剑奇侠传》，据说情节和原"仙剑"一样，我倒觉得加上个传说中的隐藏结局会好卖些；一款是由北京分公司开发的《仙剑客栈》，是个以"仙剑"为背景的模拟经营类游戏，估计掌柜的是李大娘，店小二就是李逍遥了。对于这2款产品，坊间流传两种说法，一说大宇早该这么干了，一说大宇穷疯了，咳咳。鉴于《仙剑奇侠传》和大软游戏排行榜多年的交情，我们会给予"仙剑系列"充分的关注。

北京的春天如此短暂，刚刚看见绿叶发新枝，转眼郁郁葱葱的样子又像是到了夏天。杂志社最可爱的女孩子（参见晶合实验室秘密评测报告）在阳光明媚枝繁叶茂五月的第一天结婚了，证婚人是社长，让我们祝福她：Happy Labor Day~~呵呵。当天，我国正式取消粮油关系证明，国家药监局停止受理药品广告申请，成都市客运管理处禁止在出租车内外的一切商业广告，重庆开始夏令作息时间，杭州乐园门票将从80元降至38元，"新北京新奥运"大型演唱会在工体开唱，全国法官统一换装，不戴大盖帽改穿长袍。

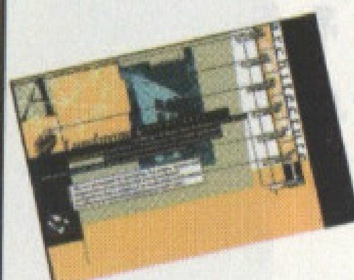
最后，再次提醒大家，请提前预定《大众软件》100期特刊，无论是在当地书摊还是在本社读者服务部。

黑暗@POPSOFT.COM

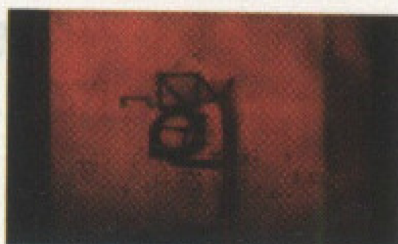
目录











大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编 辑 部 裘聿纲（主任）
栏目编辑 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚 尹珩
朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 王晨 汪铁 余蕾 戴军辉
校　　对 郑佛水 杨卫兰 邵学翊
美术编辑 祁津忆
本期责编 杨文韬
电　　话 (010) 67150982（4、5）－207（娱乐组）、208（应用
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊
电　　话 (010) 67150982（4、5）－203
传　　真 (010) 67150983
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 (010) 67173550
传　　真 (010) 67150881
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　　话 (010) 82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　　话 (010) 82634107 82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
平面设计师 周延斌 林静 黄莺
印　　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年5月16日
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元



购买DELL DIMENSION™8100系列台式机，采用英特尔®奔腾®4处理器1.3GHz，可免费升级至英特尔®奔腾®4处理器1.4GHz，仅需11,288元；

购买DELL DIMENSION™8100系列台式机，采用英特尔®奔腾®4处理器1.4GHz，可免费升级至英特尔®奔腾®4处理器1.5GHz，仅需14,888元。

利用我们独一无二的直销模式，您随时可以获得与时代保持高度同步的各种电脑设备，有时候，它们甚至超出了您的想象，例如现在购买DELL DIMENSION™8100系列台式机，您一定会感叹它的科技含量之高和优惠品类之丰富，但对于熟悉我们的人来说，这又全在情理之中。

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30－18:30，周六9:00－15:00拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：

www.dell.com.cn

DELL DIMENSION™ L700台式机 英特尔®赛扬™处理器700MHz — 经济增值型台式机

- 64MB 100MHz SDRAM内存
- 10GB¹硬盘
- Intel®3D Direct AGP图形加速卡（可达到11MB动态显存技术）
- 48倍速最大CD-ROM
- 预装Microsoft®Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（第2个工作日上门服务）*

此价格不包含显示器，数量有限售完为止
商业用户和个人用户每人限购10台

标准配置价
人民币 4,998
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240505-810324

5月7日至6月2日期间，购买此款台式机，另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。
另加额外费用，即可升级至128MB内存和增加15英寸彩色显示器，并可免费获得Lexmark Z42打印机。

DELL DIMENSION™ L800台式机 英特尔®奔腾®III处理器800MHz — 免费升级至866MHz — 经济增值型台式机

- 64MB 100MHz SDRAM内存
- 10GB¹硬盘
- Intel®3D Direct AGP图形加速卡（可达到11MB动态显存技术）
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器（13.8"V.I.S.）
- 预装Microsoft®Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（第2个工作日上门服务）*

数量有限售完为止

标准配置价
人民币 7,588
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240508-810324

5月7日至6月2日期间，购买此款台式机，即可免费升级至英特尔®奔腾®III处理器866MHz和可免费获得PC Train and Go培训教材，另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。

DELL DIMENSION™ 4100台式机 英特尔®奔腾®III处理器1GHz — 高效实用型台式机

- 64MB 133MHz SDRAM内存
- 10GB¹硬盘
- 32MB Nvidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器（13.8"V.I.S.）
- 预装Microsoft®Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（第2个工作日上门服务）*

标准配置价
人民币 8,688
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240510Y-810324

5月7日至6月2日期间，购买此款台式机，另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。
另加额外费用，即可升级至256MB内存或可升级至19英寸彩色显示器或可升级至40GB硬盘，并可免费升级至16倍速DVD-ROM或可免费升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。
另加人民币688元，即可获得专业办公礼包：• 可获得额外的64MB内存 • 10/100 LAN网卡 • 升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务

全新DELL DIMENSION™ 8100台式机 英特尔®奔腾®4处理器1.3GHz — 免费升级至1.4GHz — 强力梦幻型台式机

- 128MB RDRAM内存
- 10GB¹硬盘
- 32MB Nvidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- 集成3Com®10/100 Ethernet控制器
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器（13.8"V.I.S.）
- 预装Microsoft®Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（第2个工作日上门服务）*

标准配置价
人民币 11,288
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240512Z-810324

5月7日至6月2日期间，购买此款台式机，即可免费升级至英特尔®奔腾®4处理器1.4GHz，另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。
另加额外费用，即可升级至256MB内存或40GB硬盘，并可免费升级至16倍速最大DVD-ROM或可免费升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

全新DELL INSPIRON™ 2100 笔记本电脑 英特尔®奔腾®III处理器700MHz — 超轻超薄型笔记本电脑

- 带有Intel®SpeedStep™技术的英特尔®奔腾®III处理器700MHz
- 64MB SDRAM内存/5.0GB¹硬盘
- 带有2X AGP的4MB ATI RAGE Mobility M™3D图形加速卡
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 集成56K调制解调器
- 预装Microsoft®Windows®Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器/便携包
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价
人民币 14,998
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B540516-810324

5月7日至6月2日期间，购买此款笔记本电脑，另加人民币688元，即可获得IQ2 PDA，另加人民币2,240元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币874元，即可升级至国际服务*。

仅1.6公斤*重
1.0英寸厚

*仅含机身重量

DELL INSPIRON™ 4000 笔记本电脑 英特尔®奔腾®III处理器650MHz — 个性时尚型笔记本电脑

- 带有Intel®SpeedStep™技术的英特尔®奔腾®III处理器650MHz
- 64MB SDRAM内存/5.0GB¹硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128™3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft®Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价
人民币 13,988
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B540515-810324

5月7日至6月2日期间，购买此款笔记本电脑，另加人民币2,240元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务*，另加人民币874元，即可升级至国际服务，另加额外费用，即可升级至128MB内存，并可免费获得Deluxe便携包。

4种彩色外壳可供选购

全新DELL INSPIRON™ 8000 笔记本电脑 英特尔®奔腾®III处理器700MHz — 高速多能型笔记本电脑

- 64MB SDRAM内存
- 5GB¹硬盘
- 带有4X AGP的8MB ATI Mobility M4™3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional Harmon/Kardon®声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色Super XGA+TFT显示屏
- 预装Microsoft®Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价
人民币 16,588
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B540517Z-810324

5月7日至6月2日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM或可免费获得时尚手机T20SC。另加人民币2,240元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币874元，即可升级至国际服务*。

送
数量有限送完为止

DELLWARE™提供优质组件，轻松满足需求

- ★另加APC浪涌保护插座（PER5-CH），加收：人民币225元
- ★另加APC不间断电源系列（BK500VA），加收：人民币499元
- ★另加惠普喷墨打印机（DeskJet 840C），加收：人民币999元
- ★另加惠普激光打印机（LaserJet 6L Gold），加收：人民币3,199元
- ★另加3COM 56K Lan调制解调器，加收：人民币3,179元
- ★另加3COM 8口（10M/100M）集线器，加收：人民币2,299元
- ★另加罗技无线旋貂，加收：人民币590元
- ★另加罗技简报旋貂（无线），加收：人民币879元
- ★另加3M标准型17"视保屏，加收：人民币490元
- ★另加3M笔记本专用防窥型视保屏13.3"/14.1"，加收：人民币815/850元
- ★另加Targus多功能手提电脑电子防盗锁，加收：人民币390元

DELLWARE™ 所提供的产品，只随戴尔™计算机产品同时销售（其他大量选择，欢迎致电垂询）

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。*国际服务仅限全球29个国家。

包括Windows®Millennium Edition——大众喜爱的家用操作系统
商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线

intel inside pentium 4

戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 www.dell.com.cn

免费电话订购 800-858-2229

未开通800地区请拨打收费电话 0592-818-1868

DELL™

邮发代号：82-726
零售价：¥6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN